GAMER UCG SPECIAL PRESENTS

游戏·人



特别企划

记得当年年纪小——众小编谈国产动画

传世之书

缔造游戏产业的二十五个英明决定

游人小说

楼主，你中计了！

导演呢？让导演来见我！这不是胡闹嘛……

小七与樱

无论那天樱对小七说了什么，小七都不会放弃……

同人剧院

超级机器人大战MATRIX

大厨手记

唤醒风的记忆——《塞尔达传说 风之杖》侧记

GAME SHOW

模拟人生——我一生的故事

斑斓之书

星光下的骑士——中世纪城堡漫谈

游戏议会

秀ACT游戏五大法门

！忍！忍！——《火影忍者》漫谈

沉的海盗战舰——《少年跳跃》的辉煌

特稿

游戏人的一天

幻影斗技

回顾《街头霸王》15年来的发展历程，献给所有的“街霸迷”

斗家的成长——纪念《街头霸王》诞生15周年

本辑赠送 街霸15周年珍藏画册



美味游戏人欢迎品尝



卷 首

永远有多远

在从前的求职路上，我曾经被一家外企的面试官问到这样一个问题："Do you think you can see what existed in two or more periods before at the same time?（你能同时看到存在于过去不同时期中的事物吗？）"

当时我的答复是，当然可以，比如说你有一台DV就可以搞定了。面试官笑着摇了摇头，把指头伸向窗外太阳的方向，让我莫名其妙，随后他便打发我回去了。

这件事我一直耿耿于怀，直到我离开故地来到深圳，在一个看得见星空的夜晚突然失笑，明白了那个老外的意思：天上可见的恒星离我们的距离是各不相等的——这个距离差别的单位是光年——而我们的肉眼对它们的认知又仅仅取决于到达地球的光线，所以今天同时出现在你眼前的星星实际上可能是存在于过去不同时期之中的……有些是数百万年前的，有些是数亿年以前的——而它们的正身也许此刻早已经灰飞烟灭，但这些恒星死亡之前曾经放出的光线还在漫漫宇宙中航行，来到了地球，和其他时期内星球的光线一起呈现在你我眼前。

这个平时没有注意过的常识让我汗颜，同时又想起来高中时期一位酷爱天文学的同桌女生的话："你说我们能永远这样坐在一起吗？""你还真浪漫，"我回答说，"能坐三年就谢天谢地了。""笨蛋，只要有太阳就有可能。"

今天，在城市高楼大厦的缝隙中寻找阳光来玩小岛秀夫的新作时，我好像明白了当年那个女孩子的意思：如果阳光足够强，如果大气层发了慈悲，我们反射的太阳光就会进入茫茫的宇宙；假设外部条件合适，理论上这些记载了我们当年影像的光线会一直前进，永远不消失，直到宇宙和时间的尽头。

怎么样，心动了吧？下次你在户外玩《我们的太阳》的时候，不妨举起你的GBA高呼几声"taiyou"，也许将来有一天，外星人会通过我们反射的微弱的光线看到你振臂高呼的样子，看到你躺在阳台的吊床上读《游戏·人》的这篇"卷首"的样子，到时候我们这本书的广告语也许会是"外星人都知道"（笑）……

你看，如果我们的太阳一直存在，如果我们平素的行为——比如读书、玩游戏、看杂志、听音乐——反射的阳光能够没有损耗，不出意外地航行于宇宙之中，那么一切都可以是永恒，而永远会有多远呢？永远大概只是一个距离问题吧……

如果我问你，你会永远喜欢这本书吗？你怎么回答都不违心——只要你喜欢两分钟就够了，那就是永远。

泰 坦

2003年8月5日



《游戏·人》第四辑

GAMER UCG SPECIAL PRESENTS

游戏·人

目录 CONTENTS

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2.独家授权——对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4.《游戏·人》所有栏目均接受投稿。来稿请寄：兰州市耿家庄邮局99号信箱 《游戏·人》收 邮编：730000 Email请发至：gamer@ucg.com.cn （如果有什么意见或建议也可以通过以上地址或邮箱与我们联系）

文：cloudx（From TGFC）

很早就希望刊登一篇介绍国内游戏从业者——也就是新闻语言中的游戏人的生活的特稿。但今天，我却不想为这篇文章做序。如果你问我为什么，那我会请你先把它读一遍，连同作者的后记。文章很明快，等你读懂了，自然不需要我再多作介绍，也不需要知道我的感慨（笑）；如果你没读懂，那只要看看作者最后的几段话，将来投身游戏业的时候也有个心理准备吧，未来在你们的脚下。

泰坦

游戏人的一天

阳春三月。

清晨6点半，天边仍然残留着一丝暮色，街上已经出现了早起的人们来来往往的身影。

路边一栋兵营式旧公房的6楼小房间里，三尺见方的书桌上堆满了杂志、游戏攻略和报纸，床下是各种游戏机的“散货仓库”，屋子一边的书柜则早已被海量的DVD盒子牢牢占据：《真·三国无双3》、《FFX》、《皇牌空战4》、《洛克人X7》，一个紧贴着一个挤成一条黑色的长堤。想要抽出其中一张的后果很可能是哗啦一声，长堤决口溃散了。

此刻，一个二十五六岁模样的男生正在厨房里洗碗。他中等身材，眼眶周围隐隐有着一圈黑框——那是晚上熬夜玩游戏的痕迹。父母都出去买菜了，餐桌上散放着几碟咸菜、花生、青菜炒豆腐，另有两双碗筷，是给买菜的父母准备的。

须臾洗碗完毕，男生回到自己的小屋穿好外衣，把书桌上的一堆杂物略作收拾，整理出几张标着“联邦对吉恩战斗系统研究”，上面满是线条、图表、符号和说明的草稿纸，男生将它们装进一个单肩背包里，之后，回头看了一眼，背起背包打开家门走了出去，很快汇入了楼下的人流中。



这个男生姓吴，英文名Bonny，因为读起来跟“玻璃”差不多，所以公司里的大家都叫他“玻璃”。他的工作是在一家外企做“游戏策划”，英文称为Game Designer，他是策划组的组长。

在中国大陆，电视游戏软件进入中国已经有近20年的历史；但电视游戏的开发则不然。作为一个新兴的行业，她的历史只有10年左右，至于开始发展壮大也只有7-8年左右的光景。1995年前后，国内第一批游戏开发企业，像前导、金盘等公司成立，“游戏策划”（港台一般称为“游戏企划”，英文Game Designer）作为一个崭新的职位也就正式登上了国内职业舞台。

不过，那时候的游戏策划可不像现在这样引人注目，他们更多的时候是一个“二等跟班”的角色：

——程序不愿输入一大堆数据，嫌太烦了。于是：“策划××过来一下，帮我照这个格式输入！”

——美工懒得做杂图。于是：“策划来一下，把这些图做出来。”

——公司领导对来访者如是介绍员工：“这是我们的主程；这是我们的主美；这是我们的程序员……这位是扫地的阿姨。哦对了，差点忘了这位，这是策划。”

当时的国内游戏公司往往是典型的“程序中心制”。程序员作为技术核心拥有最大的发言权，甚至有决定游戏类型的权力；策划名义上有决定项目方向的作用，实际上往往只能成为程序的跟班，照程序的想法去细化和实践游戏细节；在公司内部，他们也是最人微言轻、不受重视的一群人，常常被人呼来喝去做杂工，真正的策划工作只占到很小的一部分，而且还常被随意改动而无须事先通知。

就是在这样的环境中，中国的第一批游戏策划们艰难地成长起来了。

如今，情况已经有了根本性的好转。绝大多数国内公司和外资企业，从投资方到领导，再到普通员工都已经达成了“策划是游戏开发的核心”的共识，以前那些尴尬的情景已经很少见到了。在玻璃所在的公司，策划的作用是根据公司的市场和决策部门的要求，设计游戏的总体框架、风格、系统、角色、关卡，并加以整合和debug。在项目组内部，策划案一经定稿便成为游戏开发的指南针，像以前那样任何人都可以不按照设计文档随意开发的事情理论上是不允许的。

当然，以上只是理论上的情况。实际的情况往往不那么令人满意。

一个钟头以后，转了两班车又走了很长一段路的玻璃来到了公司楼下。抬腕看看表，才8点40，比以往早了10分钟。这得归功于今天公交车不堵车：倘若遇上下雨天或者是常见的堵车，晚到半个钟头甚至一个钟头都是常事。不过游戏公司通常比较宽松，有的公司实行所谓“半弹性工作制”，比如正式上班时间9：00，那员工8：30～9：30来都可以。不过相应的，下班时间也就提前或推迟半小时。另一些公司因为经常晚上加班的原因，通常不强行规定员工上班时间。有不少人10：00才到公司。不过他们的下班时间也常常是晚上10：00，甚至彻夜不回，睡在公司里。这在时间紧张、工作量大的项目中是常见的。

玻璃所在的公司是游戏行业中大规模的外资公司之一，在这栋A级写字楼的16和17楼，共两个楼面，目前共有近10个大小不等的项目组同时进行中，涉及到的游戏平台从PS2、NGC、XBOX到GBA，再到PC和手机、PDA，几乎无所不包。不过，像这样大规模的游戏开发公司在国内还是属于少数，目前国内更多的是20～40人的中小规模的公司，专注于PC或手机、短信游戏的开发。

▲梦开始的地方（公司剪影）

★ ★ ★

8点50分，玻璃来到自己的座位。周围已经有些同事到了。他们有的在用QQ和MSN聊天，有的在看网页，也有已经开始工作的。他打开计算机，屏幕上内存自检的数字开始快速跳动。显示器上方放着一对网络游戏

《仙境传说》里的怪物“红绿波利”的玩具，是GF送给他的礼物。

计算机开机、内部网登录、收信、上网，这是绝大多数游戏公司员工上班开始做的4件事。上网服务一般是游戏公司必须为员工提供的：在这个高度互联的社会，上网查找资料和素材、交流经验和心得乃是必不可少，对游戏这么一个新兴行业，在资料流程还不够健全的情况下更是如此。可以说，离开了互联网，游戏公司的员工往往寸步难行。尽管员工上网确实从某种程度上降低了工作效率——有些员工常常看跟工作无关的网页和聊天。但权衡利弊，公司往往还是对这些现象睁开眼闭，最多提醒一下。也有少数公司确实没有提供面向多数员工的上网服务，不过这些公司也都有一些替代措施，如丰富的内部资料库、发达的公司内部网和BBS，等等，部分地替代了Internet的作用。



上午9点半是预定的开会时间，项目经理召集项目组内的各组组长：策划、程序、美工、动画、音效、测试，到小会议室开会。目前项目已经进行到送审版接近完成，即将上交审批的关键时候。会议的内容是分析目前的进展和问题，对后面几天的工作做出部署。

项目经理是典型的美男子，清瘦而帅气，在游戏公司这样平时活动较少、大家往往都有些发福的地方显得鹤立鸡群。他原先是公司刚成立的时候招聘的测试员，负责测试引进汉化的PC游戏。之后，在公司成立策划部（Game Design Department）的时候，转职为游戏策划，做了3个项目；再被提拔为策划组长，又经历了两个项目。第二个项目的项目经理中途离职，于是他被提拔为接任的项目经理。目前的项目已经是他在公司经历的第六个项目了。

像这样，项目经理由策划提拔的现象，在游戏公司并不罕见。因为对游戏项目经理的要求中包括“对游戏开发各组的工作情况有清晰的了解”这一条，而由于职业特征不同，程序和美工之间往往互相就不甚了解，更不要说别的组了。策划和别的组之间交流很多，相应的，对他们的工作内容往往也比较了解，所以比起别的组有一定晋升的优势。

会议开始，项目经理先让各组长报告了一下工作进度，然后说：

“照目前的进展情况来看，我们的送审版周末可以按时提交，质量能达到我们预期的水平，估计大家用不着来加班了。”他环视众人，发现大家都面有喜色。“但是，”他话锋一转，“我分析了一下测试列表，发现有不少问题需要解决。如果不能按时解决，就必须要加班加点了。接下来我们就来看看这些问题。”

“首先，目前的版本死机时有发生，其中多数是原因明确的，也有原因不明的。”他转向程序组长：“死机给人印象非常不好，严重影响评估，必须要解决。马兄有什么问题吗？”

“我也看了一下测试报表，”程序组长说。他姓马，有4年的游戏程序经验，而且为人爽快，做事雷厉风行，深得大家的信任。“原因明确的那些死机bug我们有信心都可以按时解决。不明原因的两个出现概率很低，我认为不影响评估。我们会尽力试着解决，如果解决不了，我建议不用管他们。”

“可以。接下来看人工智能方面的。操作上有个问题，主角不能连续弹墙跳跃，这是怎么回事？”

马兄苦笑：“原先负责主角操作的程序员不是跳槽了吗，新接手的这位对主角AI不熟，又不玩这类游戏的。他以为只要弹墙一次就行了，所以就按照弹墙一次的来写。我也是昨天才发现这个问题。”

“你估计改掉要多久？”

“这个牵涉到的东西蛮多的，预计要1天半吧。”

项目经理皱起眉头：“这样恐怕来不及了。”

一边的玻璃这时插口道：“如果实在来不及，这个动作在测试版里面用得不多，也不是过关必需的，所以暂时不改也成，等送审版以后再改吧。”

项目经理问：“这个动作现在用在哪里？”

“只用在跳到高处拿一个奖励道具。”

“嗯，这样的话就先不改吧。不过版本提交以后的首要任务就是解决这个问题，你们别忘了。”

“没问题。”马兄很爽快地答应了。

后面又讨论了一些别的问题，也都顺利解决。

只有一个项目策划书，因为最近改动较多，玻璃没能及时修改，他答应下班后用些时间赶完。

半个小时过去了。项目经理眼看事情讨论的差不多了，问大家：“还有什么问题吗？”

美工组长杨大师抬起头：“有个提议。目前敌方机器人的头被打掉后就是掉在地上消失。我想能不能让它掉在地上以后弹两下，然后爆炸？这样更有动感。”他姓杨，中央美院毕业，原先专攻油画，水平颇高，年纪也超过30了，所以大家平时都称他“杨大师”，也有好开玩笑的叫他“羊力大仙”。他也是因为喜欢游戏才放弃原专业加入游戏开发行列。

“大爆炸的特效你们有吗？”

“可以用手榴弹的爆炸特效来代替。”

项目经理问玻璃：“对你有影响么？”

“没有，我同意。”

项目经理再转向马兄：“你们实现起来呢？能不能送审前实现？”

“工作量不大，应该就可以。”

“好，那就做做看，明天我们看效果。散会。”

像这样的会议，在游戏开发中非常常见。游戏制作是一个需要多部门协同努力的过程，所以非常强调所谓的“团队协作”；而游戏制作各部门的思维方式又截然不同，有时候甚至是截然相反，所以团队协作难度很大。比如同样是调半透明度，美工们习惯说“再调透明些”，而程序员们则可能会说“ALPHA减小20试试看”。这就特别需要各方的相互理解，也需要时间来加以磨合，上面那样的会议也能起到相当的作用。这个项目组的主要成员之前已经共同经历了一个项目的磨合期，大家对各自的工作方式已经有所了解，能够相互理解和帮助，所以合作比较顺利。

当然，即使是这样比较成熟的团队，合作不顺利的情况也还是有的。

快到中午的时候，程序员小D兴冲冲地来找玻璃，说那个机器人头被打落后弹跳爆炸的特效已经完工了，要他来看看。小D是刚进公司的新手，但热情很高，水平也不错，做什么事情都很快。

只见电视机上我方的光剑一闪，敌方机器人头应声落地，弹起等身高，之后像乒乓球一样“咚咚咚”的在地上跳了好几下，这才轰的一声炸成一团火光。

一开始颇有赞许之意的玻璃这时皱起了眉头。“跳的次数太多了吧。”

小D显得有些不满：“怎么了，跳得多点不是挺好的，既有趣又热闹。”

“问题是这个游戏是写实风格，过于滑稽的场面对整体风格有破坏作用，所以……”

“你怎么不早说明白！调起来很费事的，你知不知道！上次也是这样，这次又来了，不改！”小D一脸怒色，把头扭过去不理玻璃。

玻璃无奈。碰到这种情况，要么是过会再找他，要么是找程序组长马兄解决。但组长大人不在座位上。他在哪呢？玻璃想也没想就往外走，门口前面左侧楼道里有个“吸烟角”，每天一包烟的马兄要是找不到他本人，那十有八九就在那里喷云吐雾——这次果然也不例外。

听完玻璃的诉苦，马兄一笑：“正常。小D刚毕业么，还不怎么懂合作。何况他喜欢的是像《CS》那样的对战FPS，对我们做的游戏既不喜

欢也没有太多了解。我本来打算要他写主角的控制的，但试了一下，发现他写的控制怎么玩怎么像FPS，后来只好让别人来写了。你放心，我回去跟他说就是了。”

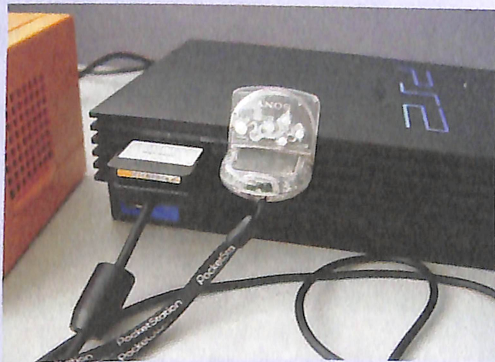
★　★　★

一小时后，老马叫玻璃再来看，总算已经比较满意了。不过玻璃可以注意到小D那怨恨的目光丝毫未减，仿佛在说：“你这个扼杀别人想象力的凶手！”

玻璃只能苦笑。扼杀想象力，说得没错；可是你知道我们策划组的情况吗？一开始大家那么有热情地想新点子，为了让游戏成为我们心目中的极品。可是，总部、市场部、指导部门、项目组外籍指导，这一个点子，那一个命令，有些还算合理的倒也罢了，可是更多的根本就是一时的忽发奇想，本身就相互矛盾，还都要我们做进去，全然不顾总体质量和影响。游戏最后成了这个样子，我们的想法最多只占到4成，其余6成都是这些上边的大爷的奇思妙想。想象力？现在我们的想象力早就被扼杀了大半。只为了游戏最后能按时拿出来，我们嘴皮都快磨破了，键盘都快打坏了，好不容易定下了一个让各方都还算满意的方案，如果让你的“想象力”再这么插一脚，破坏整体感倒是小事，要是上面那些大爷看到了，还不知会发表多少高深的见解，激发出多少智慧的火花呢——最后他们会很有诚意的对你们说“这样做似乎不错，一定要加进去试试看”。那时候可就不是你抱怨，而是全组怨值满槽了。这些事以后你慢慢的就了解了……这样吧，现在是中午饭时间了，餐桌上跟你说说看。

不过餐桌上玻璃可没看见小D——具体地说，是小D一看见玻璃就挪到了另一边的几个程序员身边并背对他。和玻璃坐在一起的照旧还是同组和别组的几个策划，项目经理也在他们这个桌上。另一边，几个美工正边吃边聊着新上市的佳能数码相机性能如何如何……职业的差异使得尽管大家能够在一起协力工作，但不同的组员往往爱好不同，哪怕是聊天也缺乏共同语言，最后往往还是以职业为划分，各谈各的。

吃完饭，玻璃回到座位，周围的几个同事早就戴上了耳机。《CS》、《魔兽3》、《帝国》，办公室已成了公众电脑游戏屋，时不时地还有酣战的同事大呼：“A点A点！”“我KAO，又被狙了！”另一边，用来看效果的电视机上早就《实况6FE》热战已久，两个拿手柄的背后各跟了两三个业余评论员正在七嘴八舌的出谋划策。一般来说，游戏公司中午和晚上下班后玩游戏的人非常多，一般公司也不禁止，有的甚至还举办各种比赛加以支持。说到底，这也是公司为大家提供的释放工作压力的方法之一。所以哪怕是项目大忙时期，中午和晚上的几盘游戏对大多数人来说都是必不可少的。



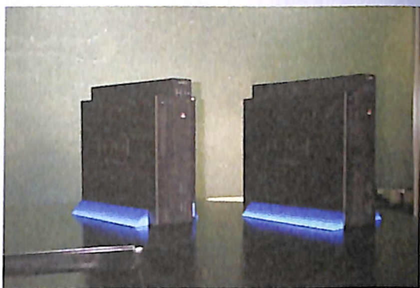
然而对玻璃来说例外。这时候，他正趴在桌上午休。上午的工作非常繁重，正需要为下午更长时间的消耗战和晚上可能的加班积蓄精力。公司里有午休习惯的不多，他算是雷打不动的一个。按理说，大家也都知道这是有利健康的好习惯，但看在“免费公众电脑游戏屋”的分上，还是暂且先把健康置之度外吧。

1：00，上班时间到了。但是所有的游戏摊子照旧激烈拼杀。

1：05，开始陆续有人收拾起来，打实况的把盘拿了出来，放进上午测试的游戏送审版继续测试。

1：08，项目经理的声音：“大家差不多了吧！”于是恋恋不舍的Gamers这才收拾起耳机，退出游戏界面，开始工作。

一边的玻璃早已打开游戏关卡编辑器，正在编辑关卡。所谓编辑关卡，主要是调整关卡里面各种角色的位置、参数、路径，增减事件和触发器，等等。有时也要和美工相互配合，重新布置一些场景。每编辑一次，就要在PC里或者专用开发套件（Kit）上运行一次，以观察效果，再继续编辑。一般来说，一个关卡从初成到最终完成总要经历少则数十次，多则数百次的修改，方才能够看起来赏心悦目，玩起来流畅顺手。这样到了项目最后，策划对自己负责的关卡往往已经能够“倒背如流”。今天玻璃的关卡改动不大，主要都是一些细节调整，用了1个钟头不到就完成了。



▲PS2 开发套件

他把完成的数据传到服务器上，另外打开其他组员的关卡设计文档，开始逐个检查。游戏中的总体风格必须一致，可是游戏策划们偏好却是五花八门：比如一个常见的3D动作游戏，有的策划喜欢做成流程单一、爽快淋漓的样子，有的策划却喜欢做成迷宫，还有的喜欢插入很多事件做得像RPG。这么多看法各异的人在一起，要是不加以统合，游戏成品免不了乱七八糟、风格难度不均。所以，从策划开始，到关卡设计完成，再到制作过程，组长必须随时保持跟踪，随时对组员的设计进行干预和调整。这听起来就已经令人不快，更不要说做起来了。策划组内部的纷争，很大程度上来源于组员对这些干预的反感。

比如说现在，玻璃正和他的组员就在为此争论。

“又让我改。上次照你的说法改过了，还不够？”

“是啊，但现在不是应上面的要求新加了一个敌人吗，我看了一下，这版里别的关都不方便放，只有你这里还可以了。”

“老大！我这关前后已经照你说的改了两次，结构已经有点混乱了！现在只有长度正好，再加新敌人势必要拖长的！一定要加，除非重做，否则要改砸的！”

“你现在手头还有两关的策划没做完是吧。好，你就重做一下这关，把另一关交给我好了，我帮你做完。”

“行行行，懒得跟你说了，随你便吧。给我们留点空间好不好？”

“……”

留点空间，说得很容易，做起来却不那么容易。一个游戏能容纳的发挥空间其实并不像大家想象的那样“海阔凭鱼跃”，往往只有那么一点；而从上到下几乎每个有关的人都想挤进来，在Staff上写上自己的名字。给了一个人一点空间，往往就意味着另一个人的空间被压缩、挤占，挤进来插手的人越多，发挥的余地越小。这样，为了照顾大局，很多时候不得不做出妥协和牺牲。首当其冲的，往往就是负责构思游戏的策划们。这些事玻璃他们已经经历了无数次了，策划组的同事发牢骚也早就不是第一次了，但看起来牢骚还是要继续发下去。

时钟指向下午3点了。玻璃打开游戏设计书，仔细进行细节修改。仅仅是在送审阶段，这份设计书版本已经到了1.63，其间游戏历经改动，设计书也随之保持同步修改，现在终于比较稳定了。这份设计书将随同别的一些文档，和送审版本一起提交给上层审批。

★　★　★

三点一刻，项目经理会合各组组长检查版本，准备4点半的总经理检查。一开始一切顺利。可是过了两关，问题来了。

“这个bug是怎么回事？”

一旁的马兄凑近过来：“让我看看，嗯……不对啊，以前我们检查过，没有这种事的。等我把写代码的小D找来。”

小D过来一看：“哎呀，坏了！”

“怎么了？”

“我是为了改一个别的BUG才改动了这个角色的代码，没想到这个角色是在树林这种碰撞复杂的地方用的，这么改肯定要出问题。”

“要多久才能改回来？”

“改动调试加一块一个钟头吧。”

“那今天肯定来不及了。”

玻璃这时插一句：“但这个敌人是今天必须要演示给BOSS看的……”

项目经理：“有什么补救办法吗？”

玻璃略一思索：“嗯……算了，我来改关卡吧。删掉几棵树，程序判断可以容易些，应该就没有BUG了。改动加编数据，快的话半个钟头搞定。”

项目经理：“这不是对游戏性有影响吗？”

“暂时考虑不了这么多了，能顺利演示完才是最重要的。”说话间玻璃已经回到座位上打开编辑器开始改动。

一边的小D脸有愧色。按照工作流程，他做的牵扯到别的方面的改动是应该通知有关人员的，但今天因为跟玻璃闹别扭，一气之下就没说，没想到最后弄出了这样的麻烦；他更没想到，玻璃一句抱怨的话都没有，就主动帮他解决问题。然而一边正在修改的玻璃好像什么事都没发生过一样，因为这种事情他经历过不止一回了。

现在的游戏，是一种需要大规模的多部门协作才能完成的产品，加上理念和流程还不成熟，开发过程中免不了会有各种问题、各种纷争。这些问题中只有一部分是独立的问题，多数都会牵扯到多个部门。如果这些问题纷争都要争个水落石出、都要弄清是谁的责任、由谁来改，这个项目组就会整天陷于各种争执中，陷于半停顿的状态，更不要说按时拿出游戏了。所以，游戏公司一般提倡相互理解与配合，提倡“先解决问题再说”、“解决一个问题胜过追究一打责任”。有些问题程序美工都可以解决，那么谁做起来方便就由谁解决；像小D今天的问题，玻璃解决起来比较快，于是玻璃就自告奋勇来解决。至于解决问题以后的“秋后算账”，多数情况下是“过去的事就让它过去了”，除了少数比较严重的情况，很少有真的追究到底的。

一个钟头以后，总经理带着各部门经理来例行检查版本，由项目经理负责演示。演示一切顺利，各方面都达到或超过了要求，总经理非常满意：

“由于你们团队的配合，这个送审版已经达到了很高的水平，我相信能够顺利通过总部的审批。预祝你们成功！另外，你们的阶段奖金将按时全额发放。”

一众人等都面有喜色。为了这个版本，组里很多人放弃了休息日，每天晚上也做到很晚才回去，毫无怨言。如今看来这个紧张的阶段终于能告一段落了。出去玩、陪女朋友、睡懒觉，各人已经拨开了自己的如意算盘……

晚上6点，例行的游戏时间到了，恐怖分子、反恐特警、兽人、农民、小贝和齐达内……重新占据了大家的电脑和游戏机。不过玻璃和小D例外：一个还在改文档，一个仍在改下午发现的那个bug。

7点半，玻璃站起身来，关掉电脑，准备回家了。这时小D走过来：

“嗯……怎么样，一道去吃晚饭？”

“哦？好啊，要是你请客的话。”

“去死，又要我请客？AA好了。”

“靠，今天这么帮你连一顿饭也不肯出，果然是传说中的一毛不拔男啊。”

“……”

“呵呵，开个玩笑。知道你最近手头紧的。这样吧，我请客好了，旁边的餐厅两菜一汤。下次再轮到你。”

夜8点半，玻璃和小D走出餐厅，路过公司门口。抬头望去，30多层的办公楼只有16和17楼还灯火通明，显然别的项目组仍在加班加点。不过总的来说，玻璃他们所在这家公司算是加班比较少的。在不少游戏公司，加班已经成了一种例行制度，晚上8：30回家成为“正常上下班”，晚上10：00回家的也有不少。更有的公司因为项目一直非常紧张，有的员工连回家的机会都很少，为此特地在公司里辟出固定的区域，放了几张床，充作员工宿舍。当然，相比日本某些游戏企业一年在家的日子以个位数计的情况，国内的游戏公司还是要好多了。

★ ★ ★

高辐射、加班、疲劳、缺少活动，使得游戏公司的员工大多精神不佳，健康状况弱化，处在所谓“亚健康状态”。游戏公司的员工往往白头发比同龄人多很多，不少人四五年后因为年龄的压力被迫离开了这个需要青春和精力的行业，转向比较成熟稳重不需要加班的其他行业。

但相比之下，来自社会的压力往往更令人难以承受。直到去年，社会上还把游戏看作是“电子海洛因”，不少所谓“有识之士”声嘶力竭的鼓吹要“杜绝游戏对青少年的毒害。”游戏从业者很长时间内被看作是不务正业，游戏行业也一直处于信息产业的边沿：盗版猖獗；国家不予扶植；公司经营乏力，贷款困难；发行不健全；政府部门多头管理、政策多变，使得这个行业发展的外部条件非常恶劣。1997年以来，许多的国内公司：金盘、腾图、前导、尚洋，倒闭又再起，再起又倒闭，不断恶性循环；从业已久经验丰富的老员工伤心地离开了这个行业，还赌咒发誓说“再也不涉足游戏业了”；一批批不知深浅的热血青年则争相往这个行业中挤，然后重复他们前辈的故事。相比之下，国外游戏业则快速发展，美国游戏业产值已经超过电影业，各大公司争相投身这个行业，欲从中分一杯羹。于是人们不由得问：国外已经是艳阳高照的游戏业，在国内为什么还是沉沉黑夜？曙光在哪里？

所幸，自去年中以来，情况逐渐有了根本性的好转。随着网络游戏的蓬勃发展并成为网络公司和电信部门的盈利重点之一，政府部门终于开始重视这个行业。一系列研讨会和交流会相继举办，有关管理法规已经颁布试行，专门的数字娱乐展也在筹备中，预定明年初正式召开；7月24日由新闻出版署牵头成立的“中国出版者协会游戏工作委员会”，是我国第一个半官方性质的游戏行业协会。它的成立，标志着政府已经正式认可了这个行业的发展，并准备以一定的方式介入这个行业，促进其发展，像韩国政府对本国游戏产业所做的那样。有了政府的支持，加上网络游戏已经找到了在国内比较合理的盈利模式，有理由相信这个行业将会在不久的将来，呈现欣欣向荣、快速发展的局面。

今后，前辈们辛劳几年后不得不寂寞地离开游戏业的宿命将被打破，玻璃他们将不会重蹈前辈们的覆辙，而将成为这个行业的引导者和中流砥柱。



……

凌晨5点。还是那栋老式工房的6楼小房间里，玻璃仍在沉睡，旁边的书桌上还是一如既往的散乱。远处的天边已经泛起了鱼肚白，再过一个多钟头，第一缕曙光就将洒向大地，给大家带来光热和活力，带来新的希望。

明天，一定会更加美好。

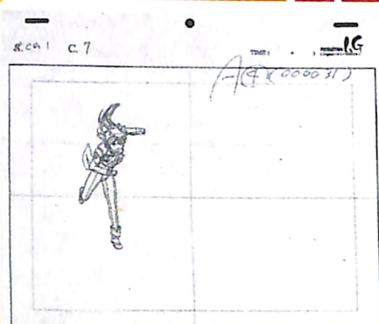
后记：写下这篇文章，主要是为了给圈外的读者们大致展现一下游戏业中人们的生活和工作情况。当然，这里所说的，也仅限某些游戏企业的情况，不免有以偏概全之嫌。大家如果有兴趣，欢迎来TGFC论坛（http://www.tgfcer.com/club/ ）进一步讨论，相信会有更多更深的感受的。

在游戏界中除了游戏制作公司的工作人员负责游戏各方面的制作工作外，还有相当一部分的工作将由其他的相关公司来完成，这其中就包括有许多CG制作的工作。本次“CG园”介绍的内容是确立动画与CG融合技术的创作过程与细节说明，而使用NEO CG技术的《樱大战 浓情之澜》将是一个最好的例子，其中还包括制作者的开发秘话，有兴趣的读者不妨认真地参考一下。

NEO CG（动画与CG的融合）的秘密

光武出击的场景

原画



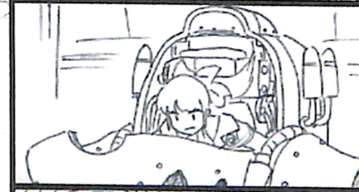
动画脚本



樱向着光武跑去



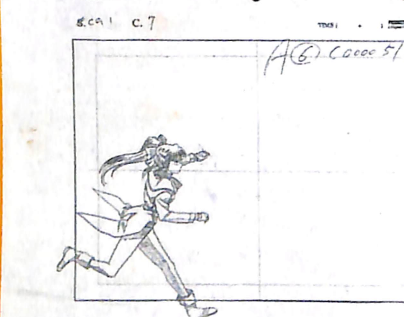
樱飞身跳入光武的驾驶仓

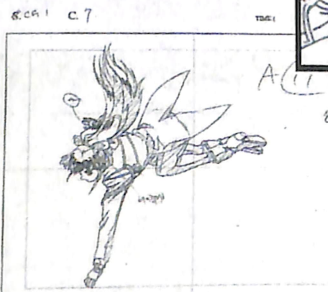


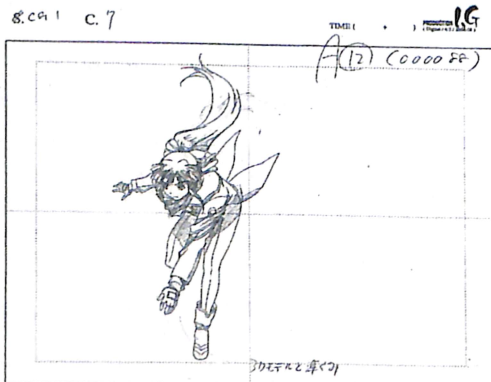
接驳灵力提升装置，启动光武



樱与大神同时做好出击准备







动画脚本设定画

在过场动画的制作过程中，一般来讲都会将一个单元的动画脚本分割成若干个组镜。而串联每个组镜中的“核心”都会被制作者以手绘的形式描绘出来，上面图片中的真宫寺樱就是组镜中的“核心”。在《樱大战 浓情之澜》的NEO CG制作过程中，背景和光武都是有3D CG来表现的，而人物的原创动画则是由动画公司PRODUCTION I.G制作完成的。

文：D・S

在《樱大战3 巴黎在燃烧吗？》（DC/2001年3月）中，游戏中过场动画所具有的震撼视觉效果被OVERWORKS定义为“NEO CG”，这种提倡“传统动画与CG技术融合”的新理念在当时确实是比较吸引人的，而游戏发售之后受到玩家的大好评也是预料之中的事情了。之后的《樱大战4 恋爱吧，少女》（DC/2002年3月）和《樱大战 浓情之澜》（PS2/2003年2月）都沿袭了这种特色，并将其进化到更高的层次。



①SATURN版的MOVIE

SS版当年《樱大战》的MOVIE。7年前是使用搭载摄影架取镜的传统动画制作流程才完成这段动画的。背景的纵・横・斜视角都是采用2次元的物体表现形式组合起来的，对该场景里的倾斜建筑还需要进行单独的摄影。



②3D合成的构想图

在PS2版中因为使用了NEO CG技术，所以背景部分都是3D构成的。实际上除了建筑、蒸气列车、烟尘与天空外，只有樱与大神才是采用传统动画技术制作的。所以可以说PS2版这段动画中整个场景只有角色的部分是照着以前的影像搬过来的。



《樱大战》NEO CG欣赏

山口直纯

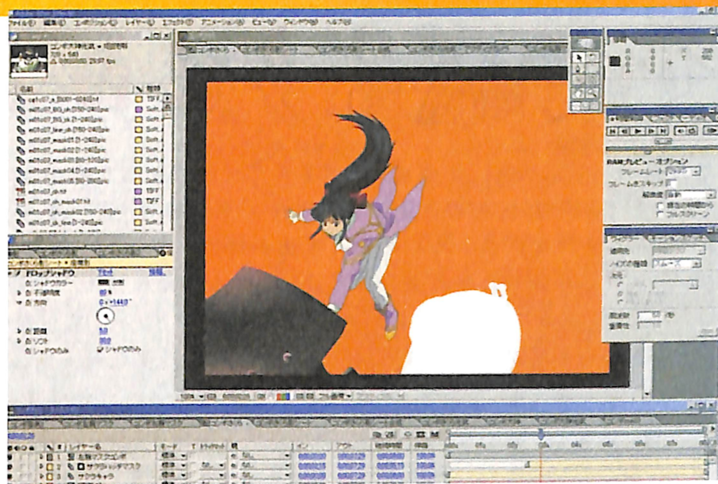


1968年3月16日在佐贺县出生，血型B型。进入SEGA大概两年时间。参加了《樱大战4》和《樱大战 浓情之澜》的MOVIE制作。现作为OVERWORKS的MOVIE制作者。小时候沉浸在动画热潮中，受到宫崎骏和大家康生的动画影响，便在学校里胡乱地制作一些自创动画。于东京设计学院毕业后便就职成为了动画作家。

动画与CG制作工程上的相似性

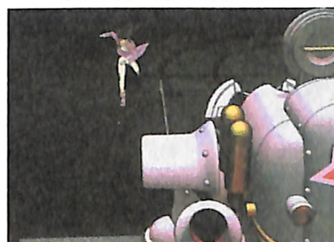
这次PS2版的《樱大战 浓情之澜》一共动用了OVERWORKS里的50至60人，而其中参与动画制作的大约有10人左右。这次负责CG部分制作的山口直纯（以下简称山口）先生，作为动画作家担当了3至4年的原画制作后，以游戏公司的职员名义参加了PS游戏《TWILIGHTSYNDROME》的CG部分制作。其后进入了CG制作公司VisualScience，然后又迁移到游戏事业部门PolygonMagic。从PS游戏《松本零士999》中看到了动画与CG结合的可能性，其后在游戏店中看到了《樱大战》的MOVIE，便坚定了自己的目标是进入OVERWORKS公司工作。山口说道："从经验上觉得，CG和动画的制作工程在某种程度上具有很好的配合性，这样动画制作的技术情报就不知不觉间产生了。"



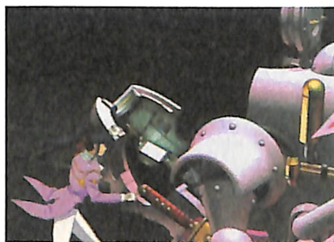


将动画部分与CG的光武和背景合成

动画部分完工后，就要准备好与CG的光武和背景进行合成。这个时候，角色的动画本身也制作成数码影像。这次《樱大战 浓情之澜》的场景确实是至今对制作周期的极限和镜头转换的挑战。下面的场景是一边在转动着摄影镜头一边由樱进入光武驾驶仓，角色与光武之间的配合也是最难的一个课题。









▼以真宫寺樱的手为轴心点，调整3D景物与人物动作的协调统一，这个部分是NEO CG技术的关键点，处理的好坏直接关系到完成品的质量。



③最后的补完形态

仅仅是将3D景物与动画人物结合还是远远不够的，那样会让玩家有一种画面表现脱节的感觉，3D景物的质感与运动轨迹都参照了自然运动法则，光线的处理也需要与动画人物统一在一起，造成整体运动的感觉。这些不细看是很难发现的。

山口说："虽然这次的制作花了一年的时间，但实际上只用了5至6个月。最近的规划书越来越有效率，制作的时间也越来越短。动画与CG的制作流程完全不同，要两者融合的确是有一定的难度，要把动画和CG在同一个画面中做得非常相似还言之过早。"就是说，在这次大约40分钟的MOVIE场景中，并非只有新追加的东西，为了要沿用以往《樱大战》的MOVIE，不得不花上大量的工夫。"由于这次被要求'更生动一点，而且要强调颜色'。《3》和《4》的色调几乎变成了真实机体系，采用了比较阴沉的色调。所以这次就计划用更多的颜色，让色调变得更动画化。"对于将来，山口还说："想做CG动画和电影。"所以出自OVERWORKS的OVA版《樱大战3》也是用大量的CG制作的。"特别是在第三话（8月20日发售）中，CG的数量特别多。我们做出了很多光武的功夫动作呢，（笑）驾驶的感觉也很好，《3》中机体的活动是没有规律的。"看来以后也要多留意与《樱大战》相关的CG呢。



邪道攻略《鲁多拉的秘宝》单人极限通关

胜负师语：这次的“邪道攻略”栏目终于摆脱了女性玩家称霸的局面，由死鱼高达为大家带来了一篇十分详尽的《鲁多拉的秘宝》的极限攻略。《鲁多拉的秘宝》是SFC时代SQUARE的个性化作品，其中的言灵系统开创了RPG魔法系统的新领域，也这是这样独特而极富魅力的系统才会令玩家乐此不疲。本作在国内也拥有一定的人气，像纱迦就对《鲁多拉的秘宝》百般推崇。虽然这是一部多年前的旧作，但依然不会影响其经典程度。而邪道攻略的投稿也不会对游戏的新旧有任何限制，只要攻略方式确有过人之处，而且能够做到资料详尽、表达清晰，那下一个“邪道高手”可能就是你！（投稿信箱：gamer@ucg.com.cn）



《鲁多拉的秘宝》是SQUARE公司于1996年4月5日在SFC上推出的一款RPG。游戏中导入了“言灵”系统这个全新的概念，通过输入1～6个片假名，从而创造出各不相同的言灵。自己的名字、喜欢的食物、游戏公司、口头禅……都可以变成游戏中的言灵。而且根据言灵系统内在的规则还能创造出十分强劲的原创言灵。可以这么说，创造言灵是《鲁多拉的秘宝》最大的魅力所在。下面所要介绍的单人极限通关，很大程度都是建构在实用的强力言灵基础上的。就让我们通过下文，一起重温言灵的奇妙世界吧！

极限单人通关的基本规则：

所有的BOSS全部只用一个人击倒，其他人物除使用辅助言灵或防御，不出手参与对BOSS的直接攻击。

保持全章节平均等级最低，跳过无用的分支，所有杂兵战的经验值全都不拿。由于サーレント持有最丰富的武器和防具，因此攻略顺序为シオン、リザ、サーレント（先打到第8天，将ケンプシューズ卖给ヌーク后，切换完成リザの章，最后用サーレント通关进入デューンの章）。由于BOSS战只能用一人，而且全部章节都要保持最低的平均等级。シオン会进入最终的デューンの章，势必会造成デューンの章平均等级大幅上升，而ラミレス加入较晚。因此シオン与ラミレス首先就不用考虑了。比较フォクシー与テュール、フォクシー体力较低且MP也少于テュール。因此最终决定使用テュール进行单人破关的尝试。（注：如未特别说明，人物默认位置为后排，一开始除战斗人物外，剩余人物使用无属性言灵自杀。请根据敌人的属性调配装备。地名后名词是可在此地区获的道具。）

シオンの章

ルドラ教团的团员脱狱引起了不小的震动，シオン等三人出了クリューヌ城，通过ヴァド町，向南一直追到了巨人の塔。在塔顶遇到了巨人スルト，一场苦战后，シオン砍断了スルト的一条手臂，一颗ジェイド溅入了シオン的眼中，而同行的ロスタム与ヒューイ双双掉下塔去……

ヴァドの町：ロジカルキャップ，フォクシー加入。

向南再次到达巨人の塔，由于资金与道具有限，巨人の塔中的宝箱请尽量取得。在塔顶的密室救出了被囚禁的テュール，正要离去之时アビリジャ苏醒过来，并对众人发起了攻击。

巨人の塔：30ラグ，120ラグ，40ラグ，おいしい水，复活药，おおきなころも，ヒューイリング，テュール加入。

BOSS战：アビリジャ，HP700左右，无弱点，魔法防御力较低。

使用言灵：无属性单体攻击ヴベコペメタ，MP消费1。单体回复ベコペエレム，MP消费1。

攻略过程：アビリジャ先制攻击，オーガメイス必定击中テュール，将テュール移动到后排，使用ヴベコペメタ攻击，体力不足时用ベコペエレム回复，此战可说是相当轻松。战后テュール升到4级。

回到ヴァド町与ダグ对话，然后去クリューヌ城向国王报告，众人出发前往ダヌルフ挑战武人の塔。

クリューヌ城：复活药。

ダヌルフ：きたないくつ。

武人の塔（1回战）：ネルガルマスター，ネルガル×2。ネルガルマスター，HP320左右。ネルガル，HP200左右。

使用言灵：单体回复ベコペエレム，MP消费1。单体攻击力强化フラコペガイ，MP消费1。单体攻击力降低フラコペヨワ，MP消费1。复数速度降低フラコペマク，MP消费3。单体防御力上升カーコペゴウ，MP消费9。

攻略过程：第1回合，シオン使用フラコペマク降低敌方速度。フォクシー使用カーコペゴウ提升テュール的防御力，テュール使用フラコペガイ提升自己的攻击力。第2回合，由于敌方速度降低，必定是我方先动，3人使用フラコペヨワ降低敌方攻击力。第3回合，本方未死的自杀，留下テュール一人，因为敌方三体造成的最高伤害为30，此时如HP低于30，用ベコペエレム回复。当HP超过30，使用物理攻击攻击，如此反复加上些运气取得胜利还是没问题的。战后テュール升到7级。


▲第一场苦战后的胜利。

乘小船前往言灵山，在山顶与ゾラ会面之后，众人返回ダヌルフ参加武人の塔的第二场挑战。

言灵山：おいしい水，复活药。见过ゾラ后，在起始入口右侧的隐藏通道尽头获得ムーンリング。

武人の塔（2回战）：第三场挑战是シオン与格斗家单挑，由于HP较低不利于作战，为了获得提升最大HP的道具ライフリーフ，所以此战选择武器战。アマティスタ×2，HP700左右。

攻略过程：由于テュール防御力较低，而又不能使用言灵强化，因此需要给シオン购置全套最强防具充当肉盾。战斗开始，シオン在后排给テュール防御。フォクシー移动到前排自杀。テュール移动到前排开始对アマティスタ攻击。如此反复直到シオン被杀死，テュール移动到后排，如2个BOSS依然健在，HP不足44时对自己使用药草回复，如只剩1个BOSS，HP不足22时对自己使用药草回复。战后テュール升到9级。战利品ライフリーフ给シオン使用。

乘船到达オムパロス，在ヌークの店购入なべ。与ヌーク对话后前往デルフィ山，在山顶的トゥーラの遗迹，ラミレス加入。

デルフィ山：おいしい水，复活药，120ラグ。

乘船回ダヌルフ，先前往クリューヌ城的ロスタム和ヒューイ的房间，在床上休息可以获得武器バルキリー。

在武人の塔4F守门的警卫处连续3次“待って
くれ”，可获得メイオラシールド。确认シオン的装备为バルキリー、メイオラシールド、ヘクトルアーマー、なべ、ヒューイリング后进入，开始第3回合挑战。

武人の塔（3回战）：格斗家HP800左右，火属性。

使用言灵：单体物理攻击力上升フラコペガイ，MP消费1；单体攻击力下降フラコペヨワ，MP消费1。单体速度下降フラコペク，MP消费1。

攻略过程：首先使用1次フラコペク降低对方的速度，然后连续使用2次フラコペヨワ，降低对方的攻击力，再使用2次フラコペガイ提升自己的攻击力。使用普通的物理攻击，在变红之前，将HP维持在20以上，不足20就用药草补给。变红后，BOSS会多出一招ミドルキック，伤害为17，幸好

不会连续使用，此时要将HP维持在30以上，而他的最终招数スクリューパンチ由于装备了ヒューイリング将防御属性转变为了火属性，造成的伤害反而只有13点，也不足为惧。战后シオン升到5级，全员等级＋4。

在武人の塔的塔顶，目睹了日食之后，脚下的石板突然起了反应带着众人飞上了天空。出了レンの都，前往ジグムンド冰山，而ラミレス暂时离队。由于冰山的入口被冰封住了，不得已只能返回レンの都，在宫殿中见到スルト，然后乘坐列车前往ギャラルトンネル，途中遭遇BOSS。

レンの都：ホルンの水，ムーンリング。

BOSS战：おおいわバドラ，HP1400左右，风属性。

使用言灵：单体雷属性攻击トベコペオン，MP消费3。单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。

攻略过程：テュール使用トベコペオン攻击。HP低于60使用ベコペエレム回复，一般4次トベコペオン之后，BOSS就挂了。战后テュール升到15级。

ギャラルトンネル：ギャラルアーマー。这里的敌人较强，如无把握逃走，可以使用脱出言灵プチテレポ来逃跑。从北侧的出口前往时计塔。

时计塔：650ラグ，パワーメイス，ライフリーフ，マジックリーフ，ジェイキスメイル。

BOSS战：モンジュ，HP2300左右，雷属性。

使用言灵：单体风属性攻击ネベコペオン，MP消费3。单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。魔法防御力上升、雷属性伤害半减トベコペディ，MP消费6。

攻略过程：第1回合テュール使用トベコペディ。然后每3回合（包括使用トベコペディ的这个回合）使用一次トベコペディ，将HP保持在100以上，不足时用ベコペエレム回复，间隙使用ネベコペオン攻击。战后テュール升到18级。开启右侧的机关，然后进入右侧的门可获得マジックリーフ。

回到列车，列车穿过ギャラルトンネル到达遗迹都市，前往南面的グラムの遗迹。

グラムの遗迹：ハムレット，オーガシールド，グレゴリアーマー，イジアスシールド。

BOSS战：マーリーチャ，HP2600左右，火属性。

使用言灵：单体水属性攻击シベコペオン，MP消费3。单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。

攻略过程：テュール使用シベコペオン攻击，将HP维持在130以上就可以了。战后テュール升到21级。进入里间获得グラムソード。

乘坐列车到达ロマの町，前往南面的フレイの遗迹。

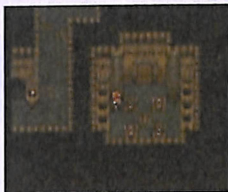
フレイの遗迹：オプシスブーツ，フレイウィップ。

BOSS战：オプシス，HP2900左右，水属性。

使用言灵：单体火属性攻击ヒベコペオン，MP消费3。单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。单体攻击完全回避チェコムテキ，消费MP17。

攻略过程：テュール使用ヒベコペオン攻击，将HP保持在80以上。由于オプシス的アリロク是单体冻结攻击，而テュール没有水属性防具，被命中后必死无疑。因此在本回合（オプシス释放ニアクムル后一回合必定使用アリロク攻击）使用チェコムテキ就可以躲过攻击。MP不足时可用マジックリーフ回复全部MP。如果拿到マジックリーフ，不要急于使用，在战斗中可以当MP全回复来使用，而ライフリーフ可以当做HP全回复来用。战后テュール升到23级。获得道具ホルンの水，マジックリーフ。

列车终于到达了ダナンの圣域。首先在这里要利用言灵デジョンコナ（将敌人强制消除，不获得钱和经验，但是能获得道具）从レムナ身上打出ピュアリング，这将关系到リザの章对メイファ的战斗。



ダナンの圣域：ラージメイス，ラージローブ。（4个红箱中只有2个是道具，而另2个是宝箱怪，如左图）

BOSS战：マユラ，HP4700左右，阳属性。

使用言灵：单体阴属性攻击エベコペオン，MP消费2。单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。

攻略过程：テュール使用エベコペオン攻击，HP保持在110以上。战后テュール升到26级。

乘坐方舟回到レンの都，在武器店购买おおきなくつ。在宫殿里与巨人スルト一决雌雄。

BOSS战：スルト，HP3300左右，火属性。

使用言灵：单体攻击力降低カーコペート，MP消费12。单体防御力上升カーコペゴウ，MP消费9。单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。单体水属性攻击シベコペオン，MP消费3。

攻略过程：在战前要做一些准备工作，装备买来的おおきなくつ，卸下武器，其他装备选择防御力最高的。第1回合使用カーコペート，然后连续使用カーコペゴウ，直到スルト的攻击降到个位数。HP低于120时使用ベコペエレム回复，然后使用シベコペオン攻击。由于没有雷属性防具而スルト的クレイジークロー又具有感电效果，因此此战获胜还要靠一点运气，不过スルト的攻击力此时已经极低了，也不足为惧。战后テュール升到29级，获得ラージシールド。

再次前往ジグムンド冰山，首先要击败アイスクイーン，自杀要迅速，2个ヒベコペオン就能搞定。这样原先的断桥就能通过了。在有回复点的通道向上2次之后再向下1次就能通过。山顶瀑布边上遇到了ディヤウス。

ジグムンド冰山：ホルンの水。

BOSS战：ディヤウス，HP4000左右，风属性。

使用言灵：单体防御力上升カーコペゴウ，MP消费9。单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。单体智力下降カーコルーズ，MP消费13。单体雷属性攻击トベコペオン，MP消费3。

攻略过程：第1回合使用カーコルーズ，降低ディヤウス的魔法攻击力。然后使用四五次カーコペゴウ，这样可以把エアーナックル的伤害压到20左右。注意保持HP在140以上，使用トベコペオン攻击。战后テュール升到32级。

ジグムンド冰山的冰突然融化了，众人掉下了瀑布。醒来时已经在ヘグ的体内了。

ヘグの体内：ホルンの水，ヌアドの药草，ホルンの水。

BOSS战：ヨーギ，HP4300左右，水属性。

使用言灵：单体智力下降カーコルーズ，MP消费13。单体火属性攻击ヒベコペオン，MP消费3。单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。

攻略过程：第1回合使用カーコルーズ，保持HP在100以上，使用ヒベコペオン攻击。战后テュール升到35级。

ヘグ将众人送到アヴドル，注意不要与村民对话，否则会引发战斗。在宿屋睡过一觉后前往遗迹都市回收道具。

遗迹都市：リノンヘルム，ダニエルの衣，ヴォイスアーマー，ラージローブ，マジックリーフ，同时记得购入ベゼウイング。

回到港町オリアブ将ピュアリング卖给ヌーク，见过フォクシー的父亲后到アヴドル的ラゴウ石研究所。

BOSS战：ナーギャ，HP4200左右，阴属性。

使用言灵：单体阳属性攻击ヨベコペオン，MP消费3。单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。

攻略过程：第1回合フォクシー被杀。使用ヨベコペオン攻击，HP保持在100以上。战后テュール升到37级。

为了救活フォクシー，シオン乘坐ヘグ到达ビルシャナ遗迹，前往东面的前世の隐れ里，进入的具体方法是按照9点方向→12点方向→3点方向→6点方向的顺序走。依靠リザ的帮助，フォクシー终于苏醒过来。在村子西南的口传师处乘小船到树海走回港町オリアブ，乘定期船经オムパロス町到达ダヌルフ町。在ダヌルフ町东面的教会会见牧师，回クリューヌ城，见过国王，然后去ダヌルフ町乘小船去言灵山。途中击败2个火属性的杂兵，テュール升到38级，到达ゾラ的住所。

BOSS战：ラーヴァナ，HP6000左右，火属性。

使用言灵：单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。单体水属性攻击シベコペオン，MP消费3。单体速度下降フラコペク，MP消费1。单体智力下降カーコルーズ，MP消费13。单体浮游ローキリュウ，MP1。

攻略过程：第1回合使用フラコペク，这样以后就能先于ラーヴァナ行动了，然后用カーコルーズ降低魔法伤害，而ローキリュウ可以回避ワーキ

レブ的伤害。保持HP在140以上，使用シベコペオン攻击。战后テュール升到41级。

通过言灵山的传送阵，一行人来到了冥界的ルドラ教团本部。路上的杂兵都很强，用プチテレポ比较保险。4个火属性杂兵用ゼベコペピパ可以一击打倒。2个阴属性和1个火属性的也轻松搞定，テュール升到42级。正当シオン为再次见到タ－レス而高兴时，タ－レス露出了真面目，恶战在所难免。

BOSS战：タ－レス，HP6800左右，阴属性。

使用言灵：单体阳属性攻击ヨベコペオン，MP消费3。单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。单体攻击完全回避チェコムテキ，消费MP17。单体防御力提升カ－コペゴウ，MP消费9。

攻略过程：第1回合タ－レス攻击方式为突，第2回合攻击方式为セレナテース。首先用カ－コペゴウ强化防御力，一般4次就够了。这里还要注意的是タ－レス的攻击方式中有一招带有即死效果的ディーゲ。使用这招的行动方式为セレナテース→突→ディーゲ，可以提前用チェコムテキ回避。而变红后，行动方式会发生变化，式神斩→ラーセレムル→突（或ディーゲ或ダークヒール），保险的话也可以用チェコムテキ回避，HP保持在100以上，主攻还是用ヨベコペオン，时常注意MP的消耗，至少要维持在20以上，以免发生放不出チェコムテキ被即死的尴尬局面，MP不足时可以用マジックリーフ回复。战后テュール升到45级。

一路前行，到了タラーク町，在酒吧碰到サーレント，可以用パワーシールド换到アポカリプス，这是最后的补给点了，在武器店购买ヘヴィシールド，准备好各种药草。从上方前往冥界のシュミセン。

冥界のシュミセン：选择青色的路可以拿到マジックリーフ，而选择赤色的可以拿到ライフリーフ，如何选择就看你自己的了。

BOSS战：ルドラ，HP7400左右，火属性。

使用言灵：魔法防御力上升、火属性伤害减半ヒベコペディ，MP消费6。单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。单体水属性攻击シベコペオン，MP消费3。单体速度下降フラコペク，MP消费1。

攻略过程：第1回合使用フラコペク。第2回合使用ヒベコペディ，以后每3回合使用一次ヒベコペディ，间隙用シベコペオン攻击或者用ベコペエレム回复。直到ルドラ的魔法伤害低于30，就可以全力攻击了。注意HP要保持在200以上，ルドラ还有一招强力物理攻击伤害在120左右，抓准机会回复使用シベコペオン反击。战后テュール升到48级。

在ガフの间迎来了シオンの章的最终决战，战前把吃剩下的ライフリーフ和マジックリーフ全部喂给シオン，这样在最后的デューンの章可以稍微轻松些。



▲最终战前的状态。

BOSS战：魔道士，HP2200左右，阴属性。暗の战士，HP4300左右，阴属性。水龙，HP5800左右，阴属性。ゴモラ，HP12000左右，阴属性。

使用言灵：单体阳属性攻击ヨベコペオン，MP消费3。单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。单体速度下降フラコペク，MP消费1。单体防御力上升カ－コペゴウ，MP消费9。魔法防御力上升、阴属性伤害减半エベコペディ。魔法防御力上升、水属性伤害减半シベコペディ。

攻略过程：

第一阶段：ゴモラ召唤魔道士



第1回合对自己使用エベコペディ，第2回合用フラコペク降低魔道士的速度。第3回合回复HP或者用ヨベコペオン攻击魔道士。第4回合再用エベコペディ，以后每三回合使用一次エベコペディ，直到ゴモラ的魔法伤害低于30。其间用ヨベコペオン攻击魔道士并注意回复，不要让HP低于150。击破魔道士时HP最好保持在250以上，进入第二阶段。

第二阶段 ゴモラ召唤暗の战士



第1回合用フラコペク降低暗の战士的速度。第2回合用カ－コペゴウ提升防御力。第3回合如HP低于120就回复，超过120继续使用カ－コペゴウ提升防御力，直到暗の战士的攻击伤害低于30，其间最好不要让HP低于100。然后保持HP在150左右的水平，用ヨベコペオン攻击暗の战士，同时注意MP的回复。击破魔道士时HP最好保持在250以上，进入第三阶段。

第三阶段：ゴモラ召唤水龙

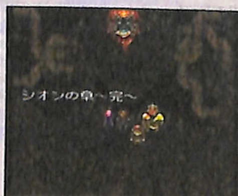
第1回合用フラコペク降低水龙的速度。如果防具为水属性，打起来相对简单一些。只需使用ヨベコペオン不断攻击，注意回复就行了。击破水龙时HP最好也要保持在200以上。进入第四阶段。



第四阶段：与ゴモラ面对面交战

由于魔法防御提升的效果具有持续性，此战没有一点难度，连ゴモラ的最强阴属性魔法ダークネスエイジ也只能造成40点伤害，注意回复HP，不断使用ヨベコペオン就能轻松获胜。战后テュール升到51级。





シオンの章完结，全员总等级66级，平均等级16.5级。

リザの章

由于初期只有ガーライル一个同伴，因此リザの章使用的人物为ガ－ライル。

カーン町：ムーンリング与其他道具取得，在地藏菩萨面前选择町の人がシアワセになる，进行祈祷。

向南出村到レムの森，遇到了脱逃的反抗军首领ガーライル，回答警备兵的问题：见た→左へ行った。往森林的左下方走，ガーライル加入。用消除言灵デジョンコナ和デジョンコア消灭2个警备兵。向南出森林，过桥到了人工岛バベル，在门口碰到3个警备兵用デジョンコナ和デジョンコア消灭。在宿屋休息之后，去バベル的贫民区，三个孩子的暗语从上至下分别为：おどる，めばえる，まもる。"反乱军"会议后，回到宿屋2楼与ガーライル制定了市长ビル潜入计划。从右边的屋顶潜入市长ビル，注意收集道具，警备兵用デジョンコナ和デジョンコア消灭。

BOSS战：シヴァイザンC，HP800，无属性。

使用言灵：单体攻击力下降フラコペヨワ，MP消费1。单体无属性攻击ヴベコペメタ，MP消费1。单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。

攻略过程（确认将ガーライル的机关枪卸下，装备小盾及防御力最高的装备。）第一战难度颇高，シヴァイザンC的物理防御力和魔法防御力都很高，而且攻击力不俗。要想击败它就要完全掌握他的攻击顺序：バベルバルカン→バベルバルカン→アームパンチ→バベルバルカン→バベルバルカン→ジェスUDO→バベルバルカン→バベルバルカン→アームパンチ→ジェスUDO→バベルバルカン→バベルバルカン→バベルバルカン→アームパンチ→ジェスUDO→ジェスUDO。（循环）第1回合使用フラコペヨワ，这样在后排非防御状态下バベルバルカン的伤害为9～11，アームパンチ的伤害为18，ジェスUDO的伤害为28。防御状态下バベルバルカン的伤害为5～6，アームパンチ的伤害为11，ジェスUDO的伤害为18。使用ヴベコペメタ攻击，本回合体力低于防御状态下最低伤害的时候用言灵或者药草回复，注意MP的补给。战后ガーライル升到5级。

回カーン町与ゼクウ对话，然后到バベル乘船去オリアブ。见过博士后，去树海，路上的固定敌人プチセタビザ可以用デジョンコア消去。桥头セタビザ拦住了去路，而且它还抓住了爬虫族的王子ピピン。

BOSS战：セタビザ，HP500左右，水属性。

使用言灵：单体火属性攻击ヒベコペメタ，MP消费1。单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。

攻略过程：2个ヒベコペメタ就能把它干掉，但是在它把ピピン放下前，对它的攻击是无效的。详细过程如下。防御→防御→回复HP→回复HP

→防御→ヒベコペメタ→ヒベコペメタ。战后ガーライル升到7级。

通过树海，在ホルンの祠读过言灵教典后，回オリアブ乘船经オムパロス到达ダヌルフ。出村再进村发生日食，去西边的教会会见牧师。然后到ヴァド町找シオン的弟弟，在他的帮助下面见国王。(王城里的ティボルトメイル不要忘记拿）休息之后动身去圣域。为了获得ライフリーフ，选择地。击倒左上与下方通路上的守护者。第1回合用ローキリュウ浮空，然后不断使用ヴベコペメタ就可以轻松击破。战后ガーライル升到9级。见过ソーマ后，前往圣域の森。进入西南角的出口与アクア见面后，向东南方走，正要出森林之际，遭遇3个亡灵，一招ソベコペオン就能摆平。战后ガーライル升到10级。众人担心アクア的安危，然而返回时却发现アクア已经被恶灵附身了。

BOSS战：恶灵，HP2200左右，阴属性。

使用言灵：单体阳属性攻击ヨベコペメタ，MP消费1。单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。

攻略过程：很轻松的一战，用ヨベコペメタ猛攻，保持HP在40以上。战后ガーライル升到14级。

回到圣域，由于突然发生的变故，ソーマ对リザ等人产生了敌意。面对ソーマ的四连战，可说是リザの章最大的难关。

BOSS战：守护者（地），HP500左右。守护者(水)，HP650左右，守护者（火）×3，HP530左右。ソーマ，HP1700左右，风属性。

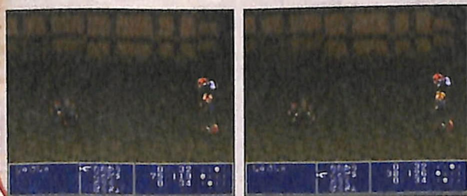
使用言灵：单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。浮空ローキリュウ，MP消费1。单体无属性攻击ヴベコペメタ，MP消费1。单体火属性攻击ヒベコペオン，MP消费3。复数水属性攻击ゼベコペクイ，MP消费9。物理防御力上升コベゴツゴツ，MP消费10。单体雷属性攻击トベコペメタ，MP消费1。

攻略过程：4场连续的战斗，而且前3场地敌人速度极快，都能先制攻击。因此进入下一场之前一定要确保HP充足。

四连战（一）：老战术，浮空之后使用ヴベコペメタ三四次就能击破，击破前最好保证HP是满的。

四连战（二）：第1回合使用ヒベコペオン攻击，第2回合回复，第3回合回复，第4回合使用ヒベコペオン攻击，这样可以保证进入下一回合时HP处于较高的状态。

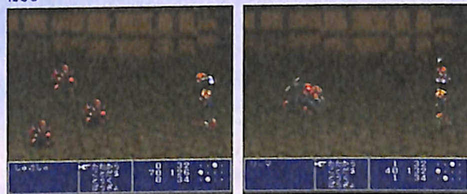
四连战（三）：第1回合使用コベゴツゴツ提升防御力，第2回合如HP低于60则回复体力，如高于60则用ゼベコペクイ攻击。2次ゼベコペクイ就能全灭3个家伙。由于ソーマ不会先制攻击，所



以即使HP较低也可以放心击破。

四连战（四）：首先回复体力，最好保持在90以上。用コベゴツゴツ提升防御力，以后每3回合使用一次コベゴツゴツ，间隙回复HP，MP，用トベコペメタ攻击。战后ガーライル升到19级。

得到了ソーマ的认可，一行人前往言灵山，途中遇到了デューン的方舟，デューン大方地把偷来的圣杯与圣衣送给了リザ。在言灵山与ゾラ会面，ゾラ打开了通往暗の世界的通道。途中遇到了水栖族的マリーナ，乘小船进入一个深不见底的洞穴，突然小船掉下了瀑布，迷茫之际リザ似乎见到了自己的母亲。选择そのまま可以回避与亡灵的战斗。清醒过来后マリーナ加入，记得把她的アクアリング卸下来。往前没走多少路，ブルスティ挡在了面前。



BOSS战：ブルスティ，HP2400左右，雷属性。

使用言灵：单体风属性攻击ネベコペメタ，MP消费1。浮游ローキリュウ，MP消费1。单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。

攻略过程：十分简单的一场战斗。先使用ローキリュウ浮空，其后BOSS的大部分攻击都会MISS，保持HP100以上，用ネベコペメタ猛攻。战后ガーライル升到22级。

前行到冥界与人间连接的传送阵，进了传送阵来到ルーネの遗迹，这里似乎已经有人等着了。被カーラ全灭后カーラ帮助回复HP和MP。无视冒牌的サーレント，直接走出遗迹。用灵木的种子完成大地的净化，大地再次焕发出勃勃的生机。在ソドムの废墟遇到サーレント，之后前往ロマ町从ヌーク处购入ケンプシューズ，ピュアリング。在フレイの遗迹还有ライフリーフ，マジックリーフ×2。修整一下，来到污染都市ゴモラ。用ヴベコペメタ轻松打倒2个マッドプレーヤー，ガーライル升到23级。但是同伴接二连三地被吸进了神秘的显示器中，救出同伴后，中央控制系统ラウメーン出现了。

BOSS战：ラウメーン，HP5200左右，无属性。

使用言灵：单体无属性攻击ヴベコペメタ，MP消费1。单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。单体智力降低カーコペグ，MP消费8。单体魔防上升カーコペディ，MP消费9。单体魔防下降カーコペゼロ，MP消费8。

攻略过程：此BOSS物防、魔防极高，而且没有属性弱点，会使用风雷火3种属性魔法攻击。建议防具属性为火阳。第1回合使用一次カーコペグ，保持HP在80以上，而后连续使用カーコペディ，直到其释放的ラートウムル对你的伤害降到25以下。再使用5至6次カーコペゼロ，这样ヴベコペメタ对其的伤害就有200左右了，注意HP与MP的回复，小心应付。战后ガーライル升到26级。

取得灵木的果实后再次返回ソドムの废墟，将果实投入罐子中，开启机关。在一间小房间里几个幽灵慢慢地走了进来……

BOSS战：マホガニーチェア×5，HP400左右，阴属性。キングエルティナ，HP3100左右，阴属性。

使用言灵：单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。浮空ローキリュウ，MP消费1。单体阳属性攻击ヨベコペオン，MP消费3。

攻略过程：尽管是二连战不过难度不大，一开始对5把破凳子使用ローキリュウ浮空，然后看准灵魂进了哪把凳子对着砍就是了，如果速度跟不上可以预判灵魂进入的位置，顺序是左下、下、左上、上、右上，然后循环。HP要保持在80以上。接着是キングエルティナ，还要简单，先浮空，把HP保持在80以上，用ヨベコペオン猛轰。战后ガーライル升到32级。

拿到钥匙后返回ゴモラ，将下水道的星型生化装置设置成左，月型生化装置设置成左，太阳型生化装置设置成右。然后进入右侧的通道进入海底，可以在门口的老鼠处记录。穿过海底的通道来到了海底ピラミッド。刚进去就碰到与怪物苦战的マリーナ。

BOSS战：アブラクサス，HP4400左右，水属性。

使用言灵：单体速度下降フラコペク，MP消费1。单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。物理防御力上升コベゴツゴツ，MP消费10。单体火属性攻击ヒベコペメタ，MP消费1。

攻略过程：第1回合用フラコペク减速，第2回合用コベゴツゴツ提升防御力，由于带有3回合防御效果，可以每3回合使用一次，其间用ヒベコペメタ攻击或者回复HP，MP，注意HP保持在120以上。战后ガーライル升到34级。

在海底ピラミッド前进的途中记得打开机关让ヘグ通过。

BOSS战：ダナパティ，HP4400左右，水属性。

使用言灵：单体魔防下降カーコペゼロ，MP消费8。单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。单体火属性攻击ヒベコペメタ，MP消费1。

攻略过程：BOSS全部攻击都是水属性的，攻击力不高。先使用4回カーコペゼロ，然后用ヒベコペメタ攻击，保持HP在120以上即可。战后ガーライル升到37级。

在ヘグ启动了古代的装置之后，海洋的净化也完成了，去前世の隐れ里会见长老，然后从口传师处得到ビルシャナ遗迹的钥匙。去ビルシャナ遗迹之前，先前往各地收集道具。

时计塔：ライフリーフ，マジックリーフ×2。

アヴドル：マジックリーフ。

遗迹都市：ライフリーフ，マジックリーフ，购入ベゼウイング。

カーン町地藏菩萨背后地的洞：ライフリーフ。

ダヌルフ町：购入ブラハムシールド。

在ビルシャナ遗迹，メイファ命众人前往北

大陆。在カーン町从ゼクウ处得知母亲留言叫众人去言灵山找ゾラ。去过言灵山后再次回到カーン町，便可乘小船到达メイファの神像。在楼上众人见到了4勇者之一的メイファ。

BOSS战：メイファ，HP6500左右，阳属性。



使用言灵：单体阴属性攻击エベコペオン，MP消费2。单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。魔防上升、阳属性伤害减半ヨベコペディ，MP消费6。单体魔防下降カーコペゼロ，MP消费8。

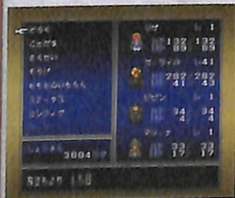
攻略过程：第1回合用ヨベコペディ，然后连续2回合カーコペゼロ。之后保持HP100以上，用エベコペオン攻击，メイファ的最强攻击圣六连星，大约能造成70左右的伤害，一定要注意。战后ガーライル升到40级。

メイファ带领众人飞到了月球，击倒2个看守的机器人，破坏ソドム的能源收集装置，ガーライル升到41级。终于迎来了リザの章的最终战，没吃掉的ライフリーフ和マジックリーフ都喂给リザ吧。

BOSS战：ソドム，HP14000左右，水属性。

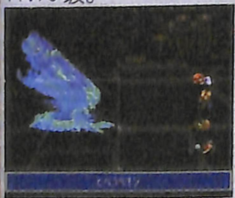
使用言灵：单体火属性攻击ヒベコペオン，MP消费3。单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。魔防上升，水属性伤害减半シベコペディ，MP消费6。单体魔防降低カーコペゼロ，MP消费8。单体智力降低カーコペグ，MP消费8。

攻略过程：第1回合用シベコペディ，第2回合用カーコペゼロ，第3回合用カーコペグ。第4回合视情况使用シベコペディ或者回复HP，以后每三回合使用一次シベコペディ，其间回复HP，MP，再用一次カーコペゼロ。保持HP在150以上，直到ベディムヌ的伤害降到60以下，就开始用ヒベコペオン攻击，注意回复HP。战后ガーライル升到44级。





リザの章完结。全员总等级47级，平均等级11.75级。





サーレントの章

初期的同伴只有ソーク与レギン，但是ソーク的MP实在太少，因此サーレントの章要使用能力比较平均的レギン。

从龙神の遗迹出来前往エレミアの洋馆，在2楼与エレミア对话，圣杯被デューン盗走。回オリアブの宿屋向ミュンヒ博士报告。然后向カスタギア博士借来小船前往トール火山与ソロン会面，ソーク加入。

トール火山：药草，おいしい水。

回到オリアブ，向ミュンヒ博士报告情况后，通过树海前往ホルンの祠。

树海：1200ラグ，净化药，おいしい水。路上的固定敌人ブチセタビザ可以用デジョンコア消去。

在ホルンの祠取得的圣衣再次被デューン夺走，众人只得空手返回オリアブ。见过ミュンヒ博士，得知有孩子被教团诱拐，众人乘定期船到オムパロス，找ヌーク借小船去ファールの遗迹。（在オリアブ购入レムノスメイル给レギン装备。到达オムパロス后先去デルフィ山拿道具：1500ラグ，おいしい水，复活药）在ファールの遗迹找到了被诱拐的孩子们，但是要救出孩子必须先把诱拐者击倒。

ファールの遗迹：240ラグ，复活药，おいしい水，ファールストーン。

BOSS战：オズヌ，HP1000左右，火属性。ククロ×3，HP80左右，无属性。

使用言灵：单体速度下降フラコペク，MP消费1。单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。单体水属性攻击シベコペメタ，MP消费1。

攻略过程：第一场战斗难度超高。运气占了主导因素，敌人有一定几率先制攻击，如果碰到就RESET吧。老样子队伍先全员移动到后排。サーレント与ソーク自杀，レギン用枪攻击ククロ，约可以造成40点的伤害。如果第1回合レギン的HP在28以上，就有可能打过去了。第2回合，レギン继续攻击，消灭一个ククロ。祈祷此回合过后HP在20左右吧！第3回合用道具或者ベコペエレム回复HP，此回合过后如果是满血，基本就不用怕了。第四、五回合再干掉一个ククロ，第六回合回复HP。当把ククロ全部干掉后，HP应该在16以上，这样可以顶住一下モーイゲ，回复全部HP之后用フラコペク减低オズヌ的速度，之后就好办了。保持HP在16以上，用シベコペメタ攻击。此战最主要的因素是前期ククロ的连续攻击，与オズヌ的モーイゲ，运气好的话，可以少RESET几次。战后レギン升到6级。

乘小船到了ラゴウ石研究所，发生日食事件后先不要急着去地下室。先到アヴドル町取得マジックリーフ（一定要留着）、レムの药草、ホルンの水，并购买一块スモールシールド。在研究室的地下サーレント被爬虫族ルドラ杀害后，サーレント的死体来到了冥界的キリーク町。接着前往博物馆，被人骗解开了人类ルドラ的封印，之后又傻乎乎地被封印进了妖刀之中。再次醒来已经在ガフの间了。选择肉体推荐先选ロスタム的，因为冥界的敌人比较强，战士的装备防御力比较高，脱出的时候比较安全。



回到トール火山，由于改变了样貌，被ソロン误认为冥界的魔物，经过一番解释，才使ソロン相信自己是サーレント，ソーク加入。乘小船回到オリアブ，经过ロロ的辨认，终于确定了面前的这个陌生人就是サーレント，レギン与ロロ加入。购买充足的HP、MP回复药之后，前往エレミアの洋馆。在洋馆存放圣杯的房间遇到了爬虫族的ラズム，序盘最恶的死斗展开。

BOSS战：ラズム，HP1500左右，无属性。

使用言灵：单体无属性攻击ヴベコペピパ，MP消费9。单体防御力上升コペゴッゴッ（3回合内带有防御效果），MP消费10。

攻略过程：序盘难度最高的BOSS。两招风属性物理攻击，以及一招雷属性物理攻击的攻击力相当可观，且有一定几率先制攻击。事先确认防具属性为风属性。第1回合使用コペゴッゴッ，如被ラズム击中，就RESET吧。满血开始第2回合，使用マジックリーフ，不仅MP全回复而且增加了10点上限，这样レギン就有20点MP了。接着2回合使用コペゴッゴッ，如HP低于20就用HP50回复的药草治疗，然后用MP30回复的药水回复MP，再使用2回合コペゴッゴッ。HP不足用药草回复，回复MP，直到使用7次コペゴッゴッ之后，请详细按照以下步骤实行。确认HP高于20，如不足用药草回复。MP回复→コペゴッゴッ→ヴベコペピパ攻击→MP回复（轮回）。中间如出现HP不足的情况，可将ヴベコペピパ攻击这一步骤替换为HP回复，这样充分发挥コペゴッゴッ3回合内带有防御效果的特性，约5个轮回就能将ラズム解决掉。战后レギン升到10级。

由于冥界的肉体见不得阳光，サーレント的肉体顿时灰飞烟灭。没办法只能从ガフの间获得新的肉体，然后前往博物馆与ガルム对话。从传送点回到トール火山，经过ロロ的辨认，同伴再次全部加入。从右边的传送点飞到ソドムの废墟遇到リザ一行。接着飞，一直飞到メイファの神像，取得传送阵的能量之源ワープエナジー。

メイファの神像：スレイプニル，ワープエナジー。

回到火山，前往冥界经由西侧的青色传送点到达ビルシャナ遗迹。于前世の隐れ里见到长老，在西南方与口传师3次对话后出村，天空大陆降落到地面上。（在村中购买阴属性装饰品）通过传送点前往各处收集道具。

ギャラルトンネル：ギャラルアーマー。

ダゲダ天文台：アンタレス，ダゲダアーマー。

时计塔：650ラグ，パワーメイス，マジックリーフ×2，ライフリーフ，ジェイキスメイル。

古代ルーネの遗迹：ロンディーネ，ホルンの水×2，レムの药草，圣杯。

ホルンの祠：ホルンの水×2。

ロマ町：购入ヴァローメイル，ラプターナイフ，フラットシールド。

フレイの遗迹：マジックリーフ×2，ライフリーフ，ホルンの水。

通过ギャラルトンネル东侧的出口往南走到树海，在桥头遭遇ダークアイン。

BOSS战：ダークアイン，HP2000左右，阴属性。

使用言灵：单体阳属性攻击ヨベコペメタ，MP消费1。单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。

攻略过程：把HP保持在58以上，ダークアイン最高伤害在55左右，伺机使用ヨベコペメタ攻击。战后レギン升到14级。

通过树海后，向西到达グラム遗迹，在グラム遗迹楼上的回复点附近，用デジョンコナ消除ケンプ，打出一个ケンプシューズ。

遗迹都市カトウリア：ヴォイスアーマー，ダニエルの衣，ライフリーフ，マジックリーフ，リノンヘルム，购入ベーカーキャップ，ベゼウイング。

回到オリアブ从博士处拿到克制沙暴的机械，然后前往沙漠。

BOSS战：デザートローズ，HP2100左右，风属性。

使用言灵：单体雷属性攻击トベコペメタ，MP消费1。单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。魔法防御力上升カーコペディ，MP消费9。浮游状态，ローキリュウ，MP消费1。

攻略过程：也是一个比较麻烦的BOSS。第1回合使用ローキリュウ浮空，第2回合开始使用カーコペディ，如果能顺利的释放2次カーコペディ，就不会被モーンクイ秒杀了。抓紧用マジックリーフ提升上限并且回复HP，连续使用カーコペディ，直到被モーンクイ的伤害抑制在50左右，注意浮空的时间以及HP的回复，用トベコペメタ猛攻即可获胜。战后レギン升到18级。

在アヴドル的宿屋休息后回到オリアブ的道具店，将ケンプシューズ卖给旅行商人ヌーク。然后切换到リザの章购买ケンプシューズ与ピュアリング。

在アヴドル的ラゴウ石研究所取得爬虫族的ラゴウ石。动身前往トール火山，但是终究还是迟了一步，ソロン在临死前道出クルガン前往了古代の遗迹ルーネ，众人从冥界到ビルシャナ遗迹，又经过几次传送到达了古代の遗迹ルーネ，一路追着クルガン到了一条死胡同。

BOSS战：クルガン，HP5000左右，阴属性。

使用言灵：单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。魔防上升，风属性伤害减半ネベコペディ，MP消费6。单体攻击力上升カーコペガイ，MP消费9。物理防御力降低カーコペルカ，MP消费8。

攻略过程：尽管BOSS的弱点是阳属性，但是使用的魔法是风属性的。而且受到阳属性攻击后，他会使用阳属性伤害减半的魔法。因此此战的重点是物理攻击，首先使用ネベコペディ，然后使用2次カーコペガイ，第2次使用ネベコペディ后，再用3次カーコペルカ，注意保持HP在70以上。然后将レギン移动到前排，开始物理攻击，注意HP的回复，クルガン的魔法最高大约能形成60点左右的伤害。战后レギン升到23级。

击败了クルガン，サーレント取回了自己的身体。出了古代の遗迹ルーネ，经ソドムの废墟，众人来到ジグムンド冰山，アイスクイーン用3个ヒベコペメタ就能搞定，见过ダナン神族のルドラ。在言灵山借小船去到ダヌルフ，购入ブラハムシールド，キャシアスメイル，ワイルドナイフ。然后去巨人の塔，拿巨人族的ラゴウ石。

BOSS战：アビリジャ，HP5000左右，无属性。

使用言灵：单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。物理防御力上升カーコペゴウ，MP消费9。魔法防御力降低カーコペゼロ，MP消费8。单体无属性攻击ヴベコペメタ，MP消费1。

攻略过程：与シオンの章的第一次遭遇大不相同，アビリジャ的物防和魔防都有了大幅度的提升。先连续使用カーコペゴウ，直到把アビリジャ的最大伤害控制在40以下。然后用カーコペゼロ降低アビリジャ的魔防，大概4次左右ヴベコペメタ就能每次打他200多HP。保持自己的HP在50以上就行了。战后レギン升到27级。

在巨人的塔塔顶拿到巨人族のラゴウ石。回到ジグムンド冰山拿到ダナン神族のラゴウ石。然后到沙漠的宝物库取得方舟的零件。乘方舟到ライラ町。购置完装备后，到达海底神殿。

BOSS战：カダル，HP4900左右，水属性。

使用言灵：魔防上升，水属性伤害减半シベコペディ，MP消费6。单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。单体火属性伤害ヒベコペメタ，MP消费1。

攻略过程：第1回合使用シベコペディ，以后每3回合使用一次，间隙用ヒベコペメタ攻击或者回复HP，MP，四五次后就用ヒベコペメタ猛攻吧，注意保持HP在70以上。战后レギン升到31级。

通过トール火山蓝色的传送点到冥界，去博物馆拿到人类的ラゴウ石。在ガフの间与ゴモラ对话，然后回到オリアブ乘定期船到オムパロス。(宝物库还有一个マジックリーフ)上デルフィ山，在トゥーラの遗迹门口碰到了会说话的怪鸟ガンダルヴァ。

BOSS战：ガンダルヴァ，HP5600左右，雷属性。

使用言灵：单体风属性攻击ネベコペメタ，MP消费1。魔防上升，雷属性伤害减半トベコペディ，MP消费6。单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。

攻略过程：第1回合使用トベコペディ，以后每3回合使用一次，基本攻略方法与カダル一样，就不重复了。战后レギン升到34级。

トゥーラの遗迹，遗迹中的杂兵是火属性的而且都很强，使用ブチテレポ逃命吧，途中有数场BOSS战。

BOSS战：レザステス，HP4300左右，火属性。

使用言灵：单体速度降低フラコペク，MP消费1。单体防御力提升カーコペゴウ，MP消费9。单体魔防降低カーコペゼロ，MP消费8。单体水属性攻击シベコペメタ，MP消费1。单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。

攻略过程：第1回合使用フラコペク降低其速度，接下来连续4次カーコペゴウ，3次カーコペゼロ。再用シベコペメタ攻击，注意保持HP在70以上。战后レギン升到37级。

BOSS战：ガヤ，HP4300左右，无属性。

使用言灵：单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。物理防御力降低カーコペルカ，MP消费8。魔法防御力上升カーコペディ，MP消费9。

攻略过程：ガヤ会使用火、雷、地、无属性，4种类型的魔法，首先用三四次カーコペディ，然后用3次カーコペルカ降低他的防御力，再将レギン移动到前排攻击，保持HP在100以上。战后レギン升到40级。

BOSS战：ダンプティ，HP5400左右，无属性。

使用言灵：浮游ローキリュウ，MP消费1。单体无属性攻击ヴベコペメタ，MP消费1。单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。

攻略过程：由于ダンプティ的地属性魔法攻击力过高，因此第1回合必须浮空。然后不断用ヴベコペメタ攻击，注意浮空时间，保持HP在100以上。战后レギン升到42级。

BOSS战：サイゾウ，HP8300左右，无属性。

使用言灵：单体防御力上升コペゴッゴッ，MP消费10。防御力降低カーコペルカ，MP消费8。单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。单体速度降低フラコペク，MP消费1。

攻略过程：首先用フラコペク，然后是5回合コペゴッゴッ，三四个回合カーコペルカ。再将レギン移动到前排，HP保持在100以上，物理攻击搞定。战后レギン升到45级。

在冥界タラーク町与シオン碰面。购置齐装备后前往シュミセン。迎来了サーレントの章最终战。



BOSS战：ハウゼン，HP14000左右，风属性。

使用言灵：单体雷属性攻击トベコペオン，MP消费3。单体HP回复ベコペエレム，MP消费1。魔防上升，风属性伤害减半ネベコペディ，MP消费6。防御力上升コペゴッゴッ，MP消费10。魔防降低カーコペゼロ，MP消费8。

攻略过程：每三回合使用一次ネベコペディ，4次カーコペゼロ后，开始用トベコペオン攻击。保持HP在140以上。4回ネベコペディ后，ハウゼン也应该使用真空击攻击了，每下能打110以上，千万注意。コペゴッゴッ可以有效降低其攻击

力，三回合用一次。注意HP，MP的回复，此战难度并不是很高。战后レギン升到45级。

サーレントの章完结，全员总等级51级，平均等级12.75级。

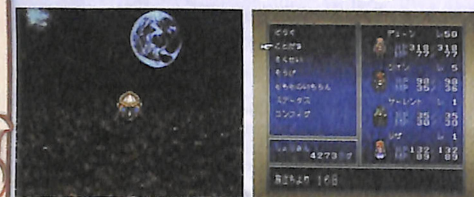
由于三人中最后是用サーレント通的关，因此还要前往海沟，乘上方舟后与同伴们告别。进入デューンの章。



デューンの章

由于デューン起始就有50级，因此只能用他了。到了这里对各个言灵应该也熟门熟路了，打每个BOSS使用的言灵就不一一列出了。在攻略过程中会有所介绍。

方舟飞向月亮。下了方舟遇到了リザ，4个持有ジェイド的人终于聚到了一起。正当乘方舟前往ウルズの门的途中，方舟的控制系统ブラズニル的意识被控制了，众人到引擎室一探究竟。



BOSS战：ブラズニル，HP6000左右，火属性。

攻略过程：ブラズニル的魔法主要是无属性。カーコペディ×4，之后用シベコペオン攻击，保持HP在80以上即可。战后デューン升到52级。

为了使方舟能够继续前进，ラミレス变成石像连接了方舟的控制系统。来到过去之门ウルズの门，分别要击倒4个BOSS。我的顺序是右上（アビリジャ），左（ラーヴァナ），左上（セタビザ），右（ラズム）

BOSS战：アビリジャ，HP3800左右，无属性。

攻略过程：4个BOSS中最烂的一个。カーコペガイ×4之后カーコペゼロ×3降低其魔防，HP保持100以上，用ヴベコペメタ攻击。战后デューン升到53级。

BOSS战：ラーヴァナ，HP3800左右，火属性。

攻略过程：每3回合一次ヒベコペディ，间隙回复HP或者用シベコペオン攻击。5次ヒベコペディ后，基本就没问题了，HP保持100以上，シベコペオン解决。战后デューン升到54级。

BOSS战：セタビザ，HP3800左右，水属性。

攻略过程：每3回合一次シベコペディ，间隙回复HP或者用ヒベコペオン攻击。注意セタビザ的神水飞来，保持HP在150以上基本无碍。

BOSS战：ラズム，HP3800左右，无属性。

攻略过程：确认防具不要带有风或者雷属性。カーコペゴウ×4，カーコペゼロ×3，用ヴベコペメタ攻击，HP保持50以上就够了。战后デューン升到55级。

接下来是正上方的ハウゼン。

BOSS战：ハウゼン，HP8200左右，雷属性。

攻略过程：防具属性为火，雷，阴。每3回合一次トベコペディ，用ネベコペメタ攻击，HP保持100以上，比起上次属性改成了对立的雷属性，但是依然很菜。战后デューン升到58级。

乘方舟到未来之门スクルドの门。下了楼梯，进门后再退出来可以到隐藏的房间获得道具。路上注意地上的通气口，不要踩上去，否则会进入强制战斗。

BOSS战：サイゾウ，HP10700左右，无属性。

攻略过程：防具要带雷属性，フラコペク之后，カーコペゴウ×4，カーコペゼロ×3，用魔法攻击就行了，HP保持100以上。战后デューン升到61级。

乘方舟最终来到ベルザンディ神殿。一直向下走，不要回头。进入神殿后先要击倒看门的カオスアイン与カオスツヴァイ，然后用デジョンコア在ベルザンディ神殿的小瀑布附近消灭ネレウス，可以打到HP，MP全回复的道具アムリタ，收集满9个。最后就是与最终BOSSミトラ对决。

BOSS战：カオスアイン，HP9400左右，阳属性。

攻略过程：カーコペディ×5，カーコペゴウ×3，注意HP回复用カーコペゴウ攻击，HP保持150以上。战后デューン升到63级。

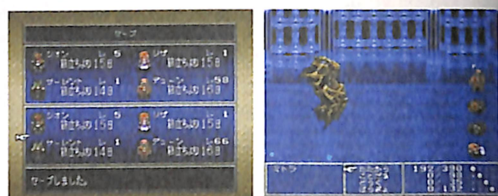
BOSS战：カオスツヴァイ，HP6500左右，无属性。

攻略过程：防具要带水属性，ローキリュウ浮空，用ネベコペメタ攻击，保持HP在150以上。战后デューン升到66级。

终于迎来最终战了。最后的SAVE，调整防具属性为带有风、阳。

BOSS战：ミトラ第一形态，HP8700左右，风属性。

攻略过程：每3回合一次ネベコペディ，カーコペディ×4，カーコペゴウ×4，カーコペゼロ×2，保持HP150以上，用トベコペメタ即可，第一形态十分轻松。

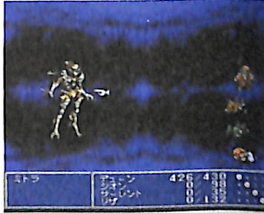


BOSS战：ミトラ第二形态，HP26000左右，阴或阳属性。



攻略过程：第二形态一开始为阳属性，但是如果用阴属性言灵攻击，其属性便会转变为阳属性，再用阴属性言灵攻击，就变回阳属性。一定要记住用阴阳两种属性交叉攻击。カーコペゼロ×4，之后每次对立的属性伤害能够上550。カーコペゴウ×2，降低物理攻击伤害。ギガブスペク会降低魔防，一般中了2次的话，要用3次カーコペディ才能补回来。注意保持HP最好在150以上，HP不够的话可以直接用ライフリーフ回复，还能提升HP的上限。

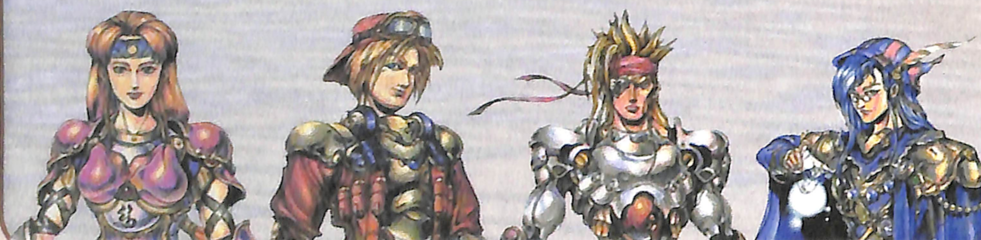
BOSS战：ミトラ最终形态，HP25000左右，阴属性。



攻略过程：在攻略前请确保自己的人品指数处于最高状态。首先确认其攻击方式：流→断→流→净（或乱或死）→断→流→净→乱（或死）。乱带有感电效果，死带有即死效果，净会消除所有的辅助言灵的效果。首先用コペゴツゴツ，攻击采用MP消耗为9的阳属性强力攻击ヨベコペピパ。每3回合用一次コペゴツゴツ。如果正好轮到净的回合，则到下回合再用コペゴツゴツ。因为死的命中率很低，因此在人品好的情况下从头到底也中不了的，尽快解决掉ミトラ就行了。当然了还有一种比较保险的攻略方法，因为死可以用敌方攻击完全回避的言灵チェコムテキ躲过，可以在ミトラ使用死的回合释放，不过这样MP就会显得比较紧张，如果サーレントの章还有多余的マジックリーフ，请一定要留到最终战使用。人品决定一切……Good Luck！战后デューン升到69级。



ALL CLEAR！全员等级76级，平均等级19级。



TWENTY-FIVE WISE DECISIONS OF THE GAME INDUSTRY

重温那段历史



游戏人

传世之书

缔造游戏产业的二十五个英明决定

文：RAIN

编：胜负师

文：RAIN

缔造游戏产业的二十五个英明决定

游戏产业自从在上个世纪70年代出现以来，距今不过经短30来年的时间，从IT产业程序员们的数据游戏，一直发展到与电影、音乐等并称的“第九艺术”，如今的视频游戏及其相关产品早已深入人们生活的每个角落。这个年产值数百亿美元的巨大产业如今依然在快速增长，尽管在传统强国日本地区出现了短暂的萧条，不过排除游戏发售档期（2003年上半年日本游戏市场缺乏大作，各大软件商将主力游戏都放在了下半年）以及经济整体环境等因素后，日本地区的游戏市场还是拥有极为广阔的发展前景。而欧美地区更是呈现持续高增长的态势。

回顾游戏产业的发展历史，无数脍炙人口的经典案例成就了如今的黄金产业。这些精明的商业决定或是出于策划者广阔的视野、超越常人的洞察力，或是出于运气、是适当的人在适当的时候做出了适当的决策。这些英明的决定给决策者带来了不菲的回报，也逐渐形成了游戏业如今的版图。以下我们将回顾历史，讲述游戏产业史上最具影响力的25个商业决定，当然在其发展的30年历史中，重要时刻远远不至于此，其中疏漏之处还望读者们多多指教。

NO.25 征服世界的《无尽的任务》



《无尽的任务》（EverQuest，以下简称EQ）是网络RPG史上的绝对奇迹。

1999年3月16日，Verant Interactive（其后被索尼网络娱乐SOE收购）发售了其全新3D多人在线RPG，这款划时代的作品将正在发展中的MMORPG带向了全新的高度。在此之前，最成功的网络RPG就是Origin的《创世纪在线》（Ultima Online）。尽管这款游戏同样是游戏史上的杰出名作，不过它也同时证明了这种在枯燥的网络环境中进行的RPG确实仅能吸引一批固定玩家。当时恐怕没有多少人知道，这款叫做《EverQuest》的游戏将为游戏产业造成多大的冲击。

尽管韩国在MMO游戏领域拥有绝对的领先地位，然而从来没有一款韩国网游有过《EQ》那样的国际性影响力。这款游戏诞生在3D MMO游戏几乎空白的时期，在当时此类游戏的广大FANS们都强烈呼吁能够真正实现虚拟世界梦想的3D MMORPG。

《EQ》利用了当时全新的3D技术，游戏中还容许2000名以上的玩家在同一服务器上同时游戏，这些突破性的技术表现将玩家带到了互动性的全新高度。更加重要的是，这款游戏让开发者名利双收——至少对于这样一种新类型游戏而言《EQ》确实获得了不菲的收入。到目前为止，这款游戏已经有43万名固定注册用户，每位用户的月费在15美元左右。每年SOE在《EQ》上获得的服务费用收入就在8000万美元以上，而其不断推出的资料片也带来了极为可观的收益。《EQ》对于一些玩家而言已经成为一种生活方式，每天在“诺拉斯”虚拟世界中耗费8个小时以上的“专业玩家”不在少数。有些玩家甚至已经为他们的虚拟角色花上了整整200天以上的实际游戏时间。

《EQ》还缩小了“Light User”和“Hardcore User”之间的距离，女性玩家在本作的玩家群中所占份额远远超过普通游戏，而其游戏忠诚度丝毫不逊于铁杆游戏迷。不少玩家在游戏中邂逅、约会甚至结婚，而将这种网络情缘衍生到实际生活中的事例也时有发生。还有成千上万的玩家每天都在《EQ》的世界中上演着自己的故事。

《EQ》是Verant所有员工耗尽心力的游戏，并一直兢兢业业地维护着其网络环境。SOE为这个MMORPG项目投入了巨大的心力，结果成功地从《创世纪在线》等游戏手中抢走了绝大部分的市场份额。同时它也成功地吸引了无数渴望远离现实世界的烦恼，并在数码虚拟世界中实现梦想的人们。对于诸多的竞争者而言，此类MMO游戏是一个难以完美应用的全新商业模式，而《EQ》显然已经做到了这一点。《EQ》的巨大成功已经很难重现——就算其将在明年初推出的超豪华续作《EQ2》恐怕也很难再现辉煌。



不管你是否喜欢，《EQ》确实造成了轰动性的社会现象，将其并入游戏史上最明智商业决策之一绝对是合情合理。毕竟50万忠实用户的强烈支持已经证明了其存在的价值。

NO.24 采用CD-ROM新格式的《神秘岛》



时势造就英雄。

1991年底，整个世界都在探讨“多媒体”电脑的无限可能性。在当时而言几乎容量无限的CD-ROM新格式，让所有PC业内人士兴奋不已，人们相信电脑的游戏与应用程序将会进入一个崭新时代，PC将真正取代传统的电视媒体。“互动性”（interactive）这个词在1991年几乎就是新文化的代言，毕竟，有能够提供更出色娱乐内容和知识的PC，谁还会对某些无聊的电视节目感兴趣呢？更何况这种新娱乐形式还是以完全互动的友好方式出现的。在其后的两年内，PC生产商们努力使CD-ROM驱动器成为电脑的标准配置。他们以“多媒体革命”为口号，不断地将这种配置CD-ROM的电脑推向千家万户。

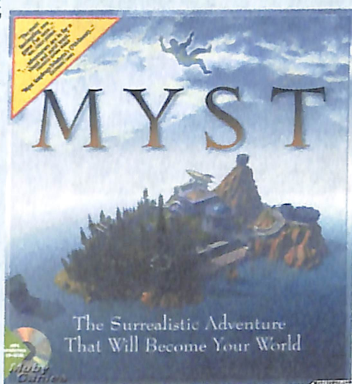
可惜的是，这次“多媒体革命”并没有达到其轰轰烈烈的伟大目标。电视、广播以及电影等传统媒体依然大行其道，几年后，互联网接过CD-ROM的大旗，继续推行多媒体革命，不过依旧无法打倒这些早已在人们

 本文只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。

生活中根深蒂固的传统媒体。言归正传，在当时这些价格昂贵的CD-ROM安装在PC上之后，面临的却是闲置的尴尬境地，惟一的用途就是用来安装一些用软盘同样可以安装的程序。到1993年，几乎所有用户都对于价格高达300美元的光驱的价值产生了怀疑，他们实在是不知道，这样一个昂贵的设备到底有什么实际用途。

幸运的是，两位卓有远见的年轻人看到了CD-ROM的无限潜力。这两位来自华盛顿州的兄弟名叫蓝德(Rand)和洛宾·米勒(Robyn Miller)，他们正在为苹果Mac机开发一款能够发挥CD-ROM大容量优势的新形态游戏。这就是即将名垂青史的《神秘岛》(Myth)，这是一款没有暴力血腥以解迷为主的游戏，其中有精美至极的静态CG画面，完全拟真的立体声音效，这些大容量高品质的游戏画面和音效是以往的软盘游戏所难以想象的。这款游戏还解决了一直以来困扰CD-ROM的技术难题——超长的数据读取时间，其淡入淡出方式的画面切换和独特的游戏方式让人完全忽略了读盘的时间问题。

《神秘岛》并不是第一款采用CD-ROM的游戏，在此之前《第七访客》(The 7th Guest)已经以其精美的CG吸引了广泛的注意。然而《神秘岛》却是第一个真正利用CD-ROM技术优势的游戏。这款游戏的巨大成功远远超越了两位年轻人最为狂野的想象力。几乎是一夜之间，以往对游戏几乎毫无概念的人们成为了游戏迷，大量的所谓“Casual Gamer”(类似Light User，指极少接触游戏的玩家)成为了《神秘岛》的主要购买者，当这款游戏最终移植到PC上之后，立刻成为史上最畅销的PC游戏之一，总销量仅次于近年来横扫欧美、常年霸占全球PC游戏销量榜首的《模拟人生》。更重要的是，《神秘岛》拯救了濒危的CD-ROM格式，让人们看到了其“多媒体革命”的一线曙光。



《神秘岛》成功的要素很多，其中有一点不容忽视，那就是“时势造英雄”这句老话。《神秘岛》的成功就在于它在适当的时间适当的处境适当地出现了，采用CD-ROM为格式推出这样一款革命性作品不能不说是一个再精明不过的决定。如果没有《神秘岛》的出现，或许今天的PC游戏就不是薄薄的一张光盘，而是数百张软盘捆绑的大盒；PC-E早在1989年就推出CD-ROM的游戏了。在《神秘岛》开创性地使用了大容量媒体的优点后，开发者们就开始将这种概念不断深化，游戏画面与音效也因此经历了一次伟大的进化。

NO.23 将街机搬到家中的世嘉和南梦宫



在游戏史上，街机与家用机渊源已久，大凡成功的街机游戏多数都要发行家用机版。然而这其中真正实现完美移植的却很少，能让玩家们在家中享受原汁原味街机原作风采的游戏也不多。首次实现这种完美移植的大概可以追溯到上世纪80年代初，南梦宫和任天堂在FC上的《大金刚Jr.》、《Galaga》(《小蜜蜂》)等游戏基本实现了100%的移植度。在其后由于街机硬件技术不断发展，FC上的街机移植作就只能是大幅缩水的版本了。这样的状态一直持续了数年。

其后，在1990年左右，SNK发售了Neo Geo MVS (Multi – Video System)街机基板，在其后SNK又推出了该基板的家用机版本。因此玩家就可以真正实现在家中玩街机游戏的梦想了，然而令人遗憾的是这款家用机却并不具备太大的实际意义，其昂贵的价格令人难以接受，而游戏软件动辄数百美元的价格也几乎达到了街机卡带的水平。

到1993年，32位机时代风起云涌。世嘉、索尼以及南梦宫都在研制基于全新家用机平台的街机基板，世嘉研制的Titan ST-V基板主要基于其即将推出的世嘉土星主机，而索尼和南梦宫共同研制的System 11则是索尼酝酿已久的PS主机的互换基板。这几家公司还在积极制作对应游戏，并准备在次年该基板发售同时推出。

其后，世嘉和索尼相继在1994年推出了各自的32位主机。南梦宫在System 11街机基板上开发的划时代3D格斗游戏《铁拳》自然也推出了PS版，由于原本硬件环境就比较相似，这款游戏的PS版移植度达90%以上。南梦宫还为家用机版特别加入了更多的音乐等附加要素，使得这款游戏成为所有街机FANS的“必杀大作”。世嘉在这方面稍显落后，不过在其后ST-V的大量游戏也被接连移植到土星上，部分游戏的移植度也相当不俗。经历了10年时间，玩家们终于又一次在家中玩到了真正的街机游戏，而那些有趣的附加要素也使得家用机版更胜原作。家用机游戏全面超越街机的时代开始来临，这样的势头一直延续到现在。如今的次世代游戏如NGC、Xbox、PS2等全部都有自己的街机互换基板，而其对应移植作品也大多超越原作。





这种街机与家用机互换基板的做法对于家用机市场无疑是极大的促进，至少在PS以及SS发售早期，大批优质街机移植作品起了很大的推动作用。家用机成功地从街机业挖走了大批玩家，这也成为街机业逐渐没落的一个原因。时至今日，原本收益稳定的街机业已经大不如前，这种长期效果对于街机大户的世嘉和南梦宫是弊是利很难评估。不过可以肯定的是，对于当初初入游戏业的索尼而言，这种从传统产业借力打力的做法无疑是精明至极的商业策略。

NO.22 一统天下的DirectX

游戏机事实上是专门为游戏而设计的简化型电脑，而PC则不同，它是集上网、办公、多媒体等无数功能于一体的综合性设备。PC的基础架构并不突出绘图性能，尽管近来也有特地为游戏功能而度身定制的PC。然而至少在90年代初，PC还主要是一台办公设备。能否为昂贵的PC加入更加强劲的游戏功能呢？这样的想法对所有玩家以及电脑厂商都是一个巨大的诱惑。

在1995年之前，所有与游戏相关的图形等数据处理都是在DOS等并非为游戏设计的操作系统上运行的。另外，与游戏机的统一格式不同，PC是由不同厂商制造，内部构造如声卡、显卡等各不相同，而这些硬件的数据处理方式又各不相同。这就意味着游戏开发者必须从这些不同格式中选



▲阿里克斯·圣·约翰

择其一。而对于玩家而言，如果其硬件不支持这些游戏，那么可能发生的最佳情况是无法运行，而更加糟糕的还将造成整个系统的崩溃。这种案例也曾经发生在微软身上。在1994年，微软发售了100万份与康柏电脑捆绑销售的游戏《狮子王》。不幸的是，康柏在主机发售前的最后一刻更改了某部分硬件，并且没有通知微软。在1994年12月25日，上百万台PC因此无法正常运行，比尔·盖茨不得不亲自出面化解玩家们愤怒的抗议。

阿里克斯·圣·约翰（Alex St. John）以及其组员艾里克·恩斯杜姆（Eric Engstrom）和克莱格·埃斯勒（Craig Eisler）在微软内部被称为“野兽小子”，在当时，微软准备推出Windows 95，并宣称其是“多媒体”的最佳解决方案是融合电影、音乐、CD-ROM等的百科全书，约翰则认为多媒体的未来并不是微软的电子百科全书，而是《DOOM》——一款由德克萨斯一家叫做id的小公司出品的话题大作。如果Windows 95能够成为简单易用的统一游戏平台，它不仅将意味着产品本身的成功，还将彻底击败DOS——这个比尔·盖茨一直以来最大的心腹之患。

这种统一格式就是DirectX，可为所有Windows系统的PC提供标准开发平台的一套多媒体应用程序编程接口（Application Programming Interfaces，APIs）。游戏开发者不再是直接针对硬件编写程序，他们可以应用DirectX API通过Windows解决声音和图形的处理。玩家们也不再需要因为一款游戏而改动自己的硬件架构。

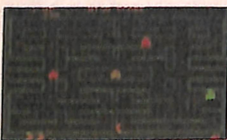
尽管在发展的道路上依然是充满坎坷，DirectX最终还是取得了伟大的胜利。它成功地终结了DOS的游戏时代，也结束了电脑兼容性的噩梦。它为普通的PC用户展开了一个游戏的新时代，随着游戏在PC领域地位的逐步提升，DirectX也在不断发展，直至现在的DirectX 9，在PC上运行游戏显得越来越简单了。

NO.21 奠定街机主流地位的《PAC-MAN》



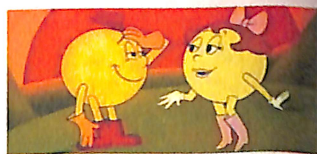
20世纪70年代末，街机市场上到处都是TAITO《太空侵略者》之类的射击游戏。刚进入游戏业没多久的南梦宫也顺着这股潮流开发了不朽名作《小蜜蜂》，并取得了极大的轰动。尽管如此，一位叫作岩谷彻的游戏设计师却对却对这种游戏相当反感。他一直想制作一款卡通片般的游戏，对女性以及从未接触游戏的人们也同样具有无穷的魅力。岩谷彻从日本民间传说的贪吃英雄PAKU身上得到了灵感，他设计了一个形似缺角馅饼的黄色小精灵，它在迷宫中转来转去，一张大嘴巴把路上所有的食物都迅速吞吃掉，但不时还有怪物出现搅局。岩谷彻将这款游戏叫做“PAKUMAN”，其名称源自日本的习语“PAKUPAKU”，意为“大口大口地吃”。这款游戏取得了惊人的成功，由于街机是以投入硬币进行游戏，在这款游戏发售当年甚至造成了日本全国范围内的硬币短缺现象。

南梦宫社长中村雅哉也亲自参与了游戏的制作，在他的指点下，游戏在关卡间设计了简明而不失于诙谐的串场，这也是业界最初阐发的过场动画理念，这样的设计更进一步激发了玩家挑战极限的动力。《PAC－MAN》的街机基板单年销量就超过30万套，要知道街机基板动辄数十万日元的价格毕竟不同于家用机游戏，近来在街机市场上销量超过5000份以上的街机游戏都屈指可数，《PAC-MAN》的成绩在如今看来也只能以“奇迹”来形容了。



Midway看到了这款游戏的光明前景，于是取得了该作在美国的发行权。由于“PUCK”中的字母P很容易就被涂改或者自然褪色变成F，这样一来这款主要针对儿童市场的游戏显然将会引起广大家长的不满，因此Midway就将游戏名改成了“PAC－MAN”。

在上世纪80年代初诞生了一大批的街机游戏经典，其中大部分作品影响力一直持续至今。然而像《PAC-MAN》那样造成了轰动性社会现象的游戏却是相当罕见的。在当时，美国的大街小巷中到处都可以看到“PAC-MAN”的身影。“PAC-MAN”简洁明了的形象也被广泛授权，有关人们衣食住行的各种产品上都可以看见这只黄色小精灵的身影。1982年两本相关书籍：《Mastering Pac-Man》和《How to Win at Pac-Man》双双出现在《纽约时报》的畅销书名单中。“PAC-MAN”的形象也接连出现于《时代周刊》、《主妇必读》等著名杂志封面。Jerry Bruckner和Gary Garcia的专辑主打歌《永远的PAC-MAN》更是常踞Billboard流行歌曲排行榜TOP 10。美国各大电视台也几乎不约而同地在周六黄金时段播放根据《PAC－MAN》改编的动画节目，根据“PAC-MAN”制作的综艺娱乐节目也总是众星云集。



《PAC-MAN》是第一款真正塑造了轰动性角色的街机游戏，也是第一款真正受到男女老幼所共同喜爱的游戏，其影响力更是跨越游戏业并深入其它媒体行业的各个角落。如果说天才是站在巨人的肩膀上，那么马里奥、口袋妖怪以及其后的一大批知名游戏角色也就是站在“PAC-MAN”这个巨人的肩膀上。当马里奥相关游戏创造了80亿美元的直接收益，当“口袋妖怪”创造出一个数百亿美元的巨大市场时，任天堂也应该对南梦宫这一塑造游戏招牌角色的做法表示无比的敬意吧！

NO.20 创造MUD的两位大学生

大型多人在线游戏在如今已经成为十分火热的社会现象，可能大家会以为MMO游戏仅仅是近几年的事情，可事实上自从互联网出现以来，网络游戏就已经出现。这一现代多人游戏的起源就在英国乡村的一所普通大学。

1979年，罗义·查布薛（Roy Trubshaw）还是电脑科学系的大一学生，他和朋友们最喜欢的就是当时的文字游戏如《Zork》和《Adventure》等。当他们在学校的DEC SYSTEM 10上玩这些游戏时，发现了一些具有很强发展前景的东西：这种名气不大的系统可以让他们在多种程序间共享内存。结果就是多位用户可以同时进入同一数据库，这就意味着玩家们可以同时进行游戏。

当然，要实现这样的想法他们首先得制作一款对应游戏。幸运的是，

查布薛的暑期工作让他有机会长时间接触电脑，并可以随时进入大型主机。查布薛以其父母买下的第一幢房子为蓝本，将其脚本修改重写不下5次。最后他成功地以文本方式表现了这样一所房子，那里有几间房子，屋外有个花园，一条小径伸向外面的大道。玩家可以登录这款游戏，并通过键入一些简单动词的方式，实现在房间之间的移动。

这种多人冒险的方式很快就风行了起来，正如查布薛所说："你可以站在那里，一边看着其他玩家在游戏中进进出出，这样的乐趣是难以言喻的。查布薛开发的还只是一个最基本的引擎，真正意义上的MUD尚未出现。另外一个埃塞克斯的学生理查德·巴特尔（Richard Bartle）将这种概念进一步深化。巴特尔是查布薛的好友，他对于这种概念的潜力十分看好。巴特尔也是风靡欧美的《龙与地下城》的忠实FAN，同时对于制作电脑游戏有很高的热情。在看到查布薛的这个小程序后，巴特尔立刻动手准备将这种共享数据库加以改进，并使其成为一款具备武器、道具、怪物等要素的真正冒险游戏。可以说第一款"Multi-User Dungeon"（MUD）查布薛完成了25%，虽然按照巴特尔的说法，这也是"最重要的部分"，不过剩下的75%确实是由巴特尔所一手塑造。

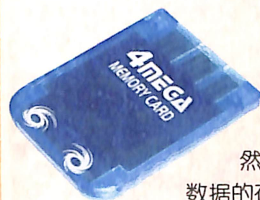
1980年埃塞克斯的网络连上了JANET（联合科技网，英国学术机构网络）和ARPA（阿帕网，美国国防部高级研究计划署所开发），也就是当今互联网的前身。这样查布薛和巴特尔的这款MUD就成为连接世界的大型多人游戏了——只要玩家在这所大学所指定的凌晨两点至六点间进行游戏。不久后，这所大学的学生开始制作各自版本的游戏，他们创造自己的迷宫，最后还开发了自己的游戏引擎。成千上万的玩家都可以在他们所中意的服务器上创建自己的角色，并在其中探索迷宫、合力杀敌。MUD，第一款大型多人游戏就此诞生了——并一直流行至今。


▲从理论上说，《FF XI》的核心内容与原祖MUD并没有区别。

这种早期文字型MUD与如今的MMORPG息息相关，尽管如今的网络RPG已经与单机游戏一样拥有华丽的画面，然而在游戏本质上来讲依然是MUD的那一套，文字MUD中诞生的一些专业术语也一直沿用至今，MMO游戏的基本理念及其核心吸引力所在从来都没有变过。而这一切就是源于两位大学生兼游戏迷。

NO.19 开辟记忆卡时代的索尼

随机存取存储器（Random Access Memory，RAM）有个很大的弱点，那就是在断电后其中存储的数据也将不复存在。对于游戏机而言，这意味着你在之前努力的结果将随着电流一道烟消云散。因此，在游戏机的发展史上，开发者们一直都在研究如何在断电后保存数据的方法。早期最普遍的做法就是输入密码，玩家必须在每次游戏时抄下这些密码，并在重玩时输入一连串的数字和字母。其后电池记忆开始出现，这可以使得游戏卡带在电池完全消耗之前保留数据。当然这其中要是碰上电池脱落、接触不良等问题导致的数据流失，玩家们就只能自认倒霉了。在其后卡带游戏又开始采用更为方便的电可擦除式只读存储器EEPROMS。



大容量CD-ROM的出现让游戏业产生了天翻地覆的变化，然而这种以CD为媒体的游戏同样遇到了极大的难题——数据存储。为此，开发者们开始在主机内部寻找解决方案，刚开始，最常用的就是在主机内使用电池记忆的RAM。然而这种做法也有很多限制，首先可供存放存档数据的存储空间非常有限；另外，将数据存放在主机中也极不方便，例如存档无法移动等问题，这无疑使得游戏乐趣大大下降。直到1994年，CD-ROM游戏的存储问题被游戏产业新秀——"技术的索尼"完美地解决了。



索尼所公布的PlayStation主机并没有内置存储用RAM，取而代之的是一块128K容量的小型闪存卡，这就是其后几乎成为游戏机标准设置的记忆卡。事实上，主机记忆卡的方式并非由索尼首创。在此之前SNK的Neo Geo主机就已经采用这种方式。不过这款主机销量实在太小，索尼才是这一技术的真正推广者。用这种记忆卡的方式，游戏存储的便利性达到了空前的程度。游戏存档不仅具备便携性，而且同一游戏存档的不同拷贝完全通用。此外这种闪存卡天生的易用性也诞生了Dex Drive之类的外设，可以让PC用户从网络上下载存档，并转录到记忆卡中。家用机玩家同样可以享受所谓的"究极存档"等，省时省力地进行RPG之类游戏。

不仅如此，索尼还因此开创了一个数千万美元的大市场。由于PS记忆卡一般只有15格的存储空间，因此多数玩家都要额外购买这款售价为24.95美元的存储外设。而随着PS游戏的日益增多、PS主机的不断普及，市场上对记忆卡的需求也越来越大，另外各种造型可爱、颜色各异的记忆卡也成为PS家族的靓丽风景线。PS记忆卡理所当然地成为该主机上最重要的周边产品，其稳定的销售收入也成为SCE一笔可靠的财富。

NO.18 史上最成功的广告攻势



1992年Midway的《致命格斗》（Mortal Kombat，又称《真人快打》或《魔宫帝国》）几乎在发售同时就成为轰动世界的大作，这款游戏也成为1991年CAPCOM《街头霸王 II》之后的又一款在欧美大行其道的格斗名作。该作的格斗系统十分有趣，而其真正的魅力所在就是"致命一击"的动作设定。这些在格斗胜利后出现的动作极其暴力，例如斩首、抽出对方脊骨等画面给玩家很大的视觉冲击，也让Midway赚了个盆满钵满。Acclaim Entertainment公司却因此招惹了不少的麻烦，该公司取得了游戏的家用机发行权，然而对于这样一款以暴力为卖点的游戏，如何宣传就成为困扰发行商的最大难题。

为此Acclaim招揽了一批市场营销天才，并因此创造了或许可以称为游戏史上最成功的广告促销活动。这个电视广告内容大体如下：一个十几岁的少年在荒废的城市街道中漫步，然后动情地高喊"Mor-tal-Kom-Bat!"，听到这样的喊叫声，整个城市中的人们都蜂拥而至并环绕在他们



新领袖的中间，然后就是“砰”的一声，一个巨大的LOGO出现，接着整个屏幕一片漆黑。广告片中没有出现任何暴力镜头，没有断头场面，没有血淋淋的脊骨，然而却向广大青少年以极大的暗示。Acclaim为此次广告活动花费了1000万美元的巨资，以保证所有18岁以下的青少年都对这款游戏产生浓厚的兴趣。

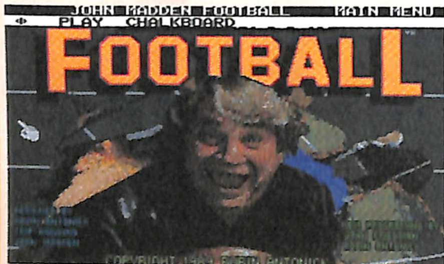
此次广告行动的结果是轰动性的，《致命格斗》家用机版本的销量在发售后不久即突破400万套，平均零售价在55美元左右。这款游戏甚至一度将世嘉MD主机推向了历史最高点。由于任天堂对于游戏内容有着严格限制，NOA（美国任天堂）高级副总裁公开宣称SFC版《致命格斗》将不会出现暴力镜头，并向Acclaim施压责令其删除暴力镜头。结果就是MD的完整版受到了玩家的一致追捧，并大大促进了主机销量，而失去“精髓”的SFC版则引起了玩家们的强烈抗议。

成功的广告攻势需要足够的资金配合与合理的市场定位，《致命格斗》显然做到了这一点。然而可惜的是，如此成功的广告攻势在其后就很少再出现了。Acclaim其后也按照老样式进行了几次大规模的广告宣传活动，具有更高预算的也不在少数，然而这些活动要么定位错误、要么缺乏创意就知道自吹自擂，根本无法引起注意。在当时Acclaim的公司规模与EA大致相当（年收益5亿美元左右）。其后EA就蓬勃发展，并成为游戏业的微软，Acclaim却并没有多大发展。其原因之一也是近年来失败的广告活动，诸如含色情内容的运动游戏《BMX XXX》、赛车游戏《Burnout 2》等的宣传活动都可以说是失败的典型。当然，Acclaim的光辉历史我们同样不能忘记。《致命格斗》的宣传是史上最具影响力的广告活动之一，并为当今的游戏市场营销战略树立了典范。如果Acclaim一直都有《致命格斗》那样成功的广告攻势，那么今天全球最大电玩软件商或许就不会是EA了。


"MORTAL KOMBAT: ANNIHILATION" 1997

▲由《致命格斗》改编的电影《魔宫帝国》（1997年）。

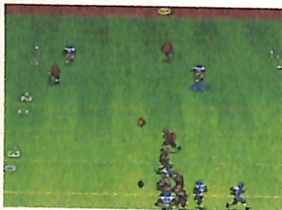
NO.17 打造牢不可破的“EA SPORTS”



EA SPROTS是当今游戏业界最为重要的体育游戏品牌，十几年来EA一直为该品牌添砖加瓦，发展到现在几乎囊括所有重要体育项目的综合性游戏系列，EA SPORTS旗下的游戏作品大都有相当不错的销售成绩。

1986年是体育游戏史上的重要一年，当时崔普·霍金斯（Trip Hawkins）以及其EA开发组员正在与前“Raider”队教练及电视橄榄球评论员约翰·麦登探讨开发一款互动橄榄球游戏。麦登被引入了开发计划，目的就是做出一款更为真实的橄榄球游戏，而游戏操作方面则是传统的“街机式”简单爽快的风格。

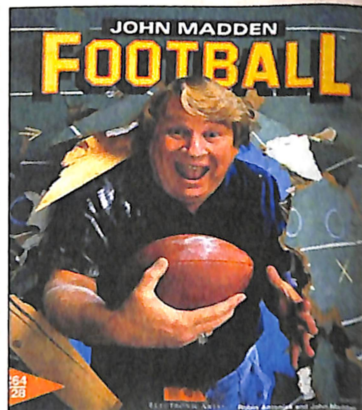
这款游戏就是其后的《约翰·麦登橄榄球》，并在1989年发售了APPLE II电脑版。游戏中有11个可选队伍，全部队员实名登场，操作性也相当逼真。一年后该作的世嘉MD版发售。真正成功的作品是一年后的续作《约翰·麦登橄榄球2》，这款游戏是基于DOS系统，并采用了当时刚刚出现的VGA显卡，在画面和AI方面都有相当大的进化。不少玩家至今依然认为该作才是“《麦登》系列”的最佳作品。



然而这种“真实性”对EA也产生了不少问题。因为体育比赛具有时间性，不同赛季的比赛情况都不相同，而其中间或还将涌现一些新星，如果在相应游戏中依然还是以往的老阵容，玩家们自然就不乐意了。EA的解决方案就是推出MD版的《约翰·麦登橄榄球92》，这款游戏标志着EA每年推出体育游戏新作惯例的开始，并突破了以罗马数字表示续作的传统。这也是游戏史上第一次游戏结合真实世界中的体育赛季而每年推出新作的。与以往每个几年推出大幅强化的续作不同，EA SPORTS主要注重游戏中资料数据的更新。新队员、新队、新比赛场地、中场舞蹈、画面提升等是其主要特点，这种做法就是将游戏逐步强化，而不是以往那样将新作带往完全不同的方向。

这种改进方式的效果出奇的好，游戏出色的销量就证明了EA的精明策略。这种做法也接连被引用到EA SPORTS的每一款游戏中，《NHL92》、《FIFA94》等一大批作品频频告捷。这种做法也使EA SPORTS每年都有销量保证的游戏问世，而玩家们也都习惯了每年购买游戏的最新加强版。EA SPORTS的两大核心系列——《麦登》和《FIFA》至今销售额已经超过10亿美元，而在EA的带领下体育游戏也已经占到整个体育产业的22%市场份额。

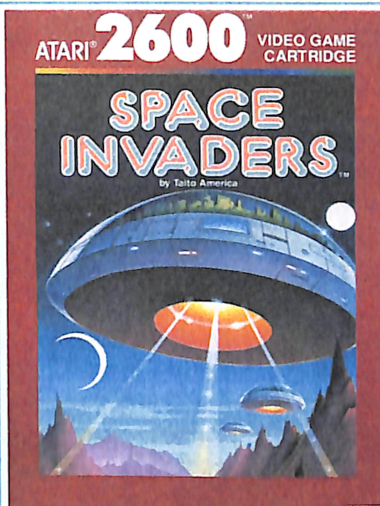
如今，“《麦登》系列”已经占据了80%的橄榄球游戏市场。当然这其中也不乏竞争者，最强劲的对手当数世嘉。这家公司去年就在北美市场就体育游戏与EA全面开战，SEGA SPORTS的《NFL2K3》等作品也具有相当不俗的品质，然而早已习惯每年购买EA新作的玩家们却并不买账。EA轻易地就将世嘉打了个完败。EA的这种策略有两大好处，一是以这种程序性的开发方式可以加强效率，保证每年推出的新作具有足够的强化程度；另一方面，玩家对于这种有品质保证的强化作品比较放心，习惯了游戏的操作系统和新作带给他们的新鲜刺激感，从而成为系列的忠实FANS。可以说这种年年出新作的做法已经为EA建立了一个很高的进入壁垒，只要EA不砸烂自己的招牌，只要没有远远超越EA SPORTS系列的作品出现，那么至少在未来很长时间内，EA将一直统治着体育游戏市场。



NO.16 将《太空侵略者》搬到家中的雅达利

在雅达利短短几年的兴衰史中，首席执行官雷·恺撒（Ray Kassar）一直扮演着大反派的角色。不仅与公司内开发人员关系紧张，其个人行为也极不检点，先是涉嫌内部交易卖出25万美元WB股票而被调查，其后又在代理任天堂FC主机美国发行权一事上，因为一时冲动而错过了在游戏业重振雄威的良机（注*）。

不过恺撒执掌雅达利期间同样也有极其英明的商业举动。在20世纪



70年代末，恺撒的一些商业举动几乎永远改变了整个游戏产业，他的成功案例至今仍是广大CEO学习的对象。

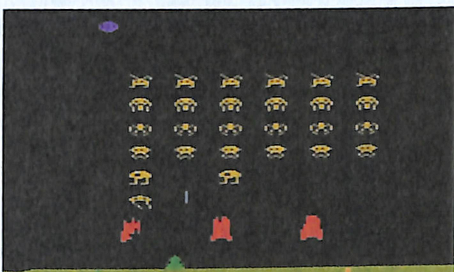
1977年ATARI 2600发售以来销量一直不错，不过依然没有达到恺撒的目标，他早就意识到，主机成功的秘诀就是该平台上游戏的品质。他认为单依靠本公司的开发力量远远不够，为此他便想出了往后的业界标准——向第三方授权游戏开发。恺撒选中的第一款游戏就是TAITO的名作《太空侵略者》(Space Invaders)，也就是当时全球最著名的一款街机游戏。

《太空侵略者》是TAITO在1978年推出的一款飞行射击游戏，游戏概念十分简单：大批排列整齐的外星飞船在屏幕上方向玩家不断逼近，而在底部的玩家要左右移动击落敌方飞船。这款游戏在发售后立刻造成了轰动。Midway将该作带到了美国市场，并同样受到了玩家们的强烈反响。

为了取得该作的家用机版权，恺撒在1979年亲自前往日本。事实证明，这项交易就是雅达利史上最成功的商业案例。不仅游戏本身的收益让雅达利受益匪浅，这款大作更是大幅推动了ATARI 2600的销量。游戏本身在移植方面也十分成功，恺撒当时将移植工作交给程序员Rick Mauer，他为这款游戏的家用机版加入了更多更有趣的要素，例如移动的盾牌、双人游戏版本等。移植这款游戏，Mauer得到的报酬仅仅11000美元，而雅达利则获得了数千万美元的直接收益。当然雅达利对程序员这种刻薄的酬劳待遇也引起了公司员工们的强烈不满，瓦伦·洛宾尼等人就因此愤然辞职，并开创了Activision。

当然，这些对于当时的恺撒而言仅仅是无足轻重的小小插曲。家用机版的《太空侵略者》获得了巨大的成功，游戏出货量突破了历史最高记录。雅达利主机也因此需求量大增，其后能突破2500万台的总销量，《太空侵略者》功不可没。在年底雅达利的总收入超过4.1亿美元，比起1979年已经相当出色的财务状况又翻了一番。恺撒也因此开创了街机游戏向家用机移植的潮流，并被其后的任天堂、世嘉等公司所广泛模仿。

＊任天堂早先试图将FC推向美国市场时原本打算委托雅达利代理发行，并预定在1983年的“夏季消费电子展”(Summer Consumer Electronics Show)上正式签署。不巧的是Coleco公司在该展会上展示了在他们新主机ADAM上运行的《大金刚》。由于雅达利已经从任天堂取得了该游戏的版权。因而当雷·恺撒碰巧经过Coleco展台时，对于任天堂这种背叛行为极为愤怒。恺撒当场指责任天堂这种不义的双向授权行为，并威胁说将会取消有关的FC协议，将任天堂告到破产为止。后来任天堂就独力在美国推出FC，并取得了巨大的成功，而面临雅达利的则是几乎使其倾家荡产的“雅达利大崩溃”事件。



NO.15 网络游戏里程碑《雷神之锤》



网络游戏是当今PC游戏业界最为炙手可热的话题，不仅广大玩家对这种高度互动性的游戏类型宠爱有加，广大游戏发行商也是乐此不疲。在欧美，网络游戏如今已经逐渐成为电脑游戏的主力；在中国，网络游戏更是仿佛在一夜之间进入千家万户，不仅来自韩国的诸多MMORPG令人眼花缭乱，CS之类网络FPS更是成为路人皆知的PC GAME代表；即使在单机游戏的传统强国日本，网络游戏也在蓬勃地发展。回顾网络游戏的发展历史，《雷神之锤》(QUAKE)就是PC ONLINE GAME的分水岭。

《雷神之锤》并不是第一款对应网络游戏的作品，在其发售的1996年之前，市场上早已出现了丰富多样的网络游戏。当时实现这种网络游戏的方法，是让电脑误以为来自互联网上的其它电脑终端仅是来自局域网，因此能够对应局域网的游戏也就具备了互联网游戏的功能，不过这种方式最多只能实现4人在线同玩，并且极易碰上各种网络堵塞等问题。

在《雷神之锤》之前，真正在网络上运行的游戏都是付费进行的，玩家们需要按月甚至按时交费，而这些费用就被用来维护庞大的服务器群。更加糟糕的是这些服务器经常是分布在各个不同的国家，玩家们只能希望碰巧遇上离所在地比较近的服务器，否则就要忍受各种网络问题了。《雷神之锤》的做法则完全不同，首先它是一款真正在网络上运行的游戏，可以容许同时16个人在线游戏；另外，更加精明的做法是，id soft成功地解决了服务器问题。

每个拥有《雷神之锤》的玩家都可以用自己的电脑当做服务器，在网络环境并不是十分成熟的1996年，人们并未意识到这种新技术的潜力。“会有人愿意将自己的电脑贡献出来当服务器吗？”这样的疑问甚至在id内部也十分流行。出人意料的是，玩家们对此报以了极为热烈的反应，先是一些id的铁杆迷们纷纷贡献出服务器，而后越来越多的普通玩家加入到这一行列，接着网络上就出现了成千上万的“QUAKE用”服务器。玩家们惊喜的发现，自己搞一个“QUAKE”的服务器原来这么有趣！用这种方式，id不花一分一毫就在网络上建立了庞大的服务器群，玩家也不需要任何花费就可以轻松的在网络上享受《雷神之锤》。这样一来不仅游戏本身的流行程度不断高涨，整个网络游戏市场也被带动起来。

不仅如此，在游戏发售之后，id的主程序师、“3D之神”约翰·卡麦克(John Carmack)意识到了可能出现的网络拖延现象。因此在游戏发售的数月之后，卡麦克根据该作网络游戏特性发布了一个称为“QuakeWorld”的补丁。“QuakeWorld”可以极大地解决网络拖延现象，即使是普通Modem用户也可以享受到流畅的网络游戏体验。此外，该补丁还使得同时在线战斗的玩家可提升到32个。来自全世界的玩家们开始感受到网络游戏的便利以及其激动人心的迷人魅力。其后“互联网多人游戏”开始逐渐成为PC游戏的主要卖点，并逐渐将版图拓展到电子游戏领域。《QUAKE》虽然不是网络游戏的拓荒者，却绝对是其发展史上最重要的里程碑。



NO.14 长盛不衰的《毁灭战士》



对于任何一款成功的娱乐产品而言，难以避免的一个问题就是其不变特性将使用户的兴趣逐渐减弱。电脑游戏也是同理，不管是多么优秀的游戏，内容终究有限。然而这一切早已成为过去，因为在1992年，id改变了电脑游戏的命运。

在当时id推出了一款第一人称视点射击游戏《德军总部3D》(Wolfenstein 3D)。与以往的作品不同的是，id在推出这款游戏的同时也将游戏中的重要数据资料透露给大众，而这款游戏本身也被设计成极易修改的开放式系统。不久后《德军总部3D》的修改程序就接连出现了。最后经过玩家们的努力，这款游戏出现了无数的修改工具，玩家们几乎可以更改原作中的所有设定，从游戏画面、人物到关卡设计，全部都可以根据自己的喜好加以修改。这些修改后的版本也通过BBS在网络上广泛流传，玩家自己修改游戏的"MOD"时代开始来临。

id还看到了MOD更为广阔的前景。在下一款游戏，即震惊PC游戏产业的《毁灭战士》(DOOM)中，id进一步提高游戏的开放度。为此，id特别设计了一个极易使用的文档新类型".wad"，这种文档可以用来存放玩家试图添加到游戏中的要素。另外《DOOM》中还有一个指令链选项，可以让游戏从".wad"文档中调出数据，并取代原版中的默认值。这样一来玩家就可以尽情地创造自己的".wad"文档，并将游戏中的图形、声音甚至关卡本身一一替换。《DOOM》的第一个非官方编辑工具很快就在网络上出现，其后各种更加出色的编辑工具便将BBS、FTP站点以及网站等淹没，《DOOM》这种特殊的文档格式也很快得到了大众的承认。



由于各种编辑工具的出现，玩家自己制作的游戏关卡也越来越多。其后就有被称为"id品质"的关卡出现，意指那些业余爱好者制作但具有id官方水准的关卡。有位叫做Justin Fisher的玩家甚至根据詹姆斯·卡梅隆的著名电影《异形》制作了一个彻底修改版的《DOOM》。

这些由玩家开发的游戏关卡、不同游戏版本为《DOOM》不断补充新鲜血液，而id本身无需为此付出任何努力，虽然id无法从这些修改版游戏中获得直接收益，不过却因此获得了庞大的游戏群，其潜在价值难以估量。这些修改版游戏的开发也衍生出庞大的游戏业余开发社团（例如影响力极大的MOD联盟），这些充满活力的玩家群也使得其后的FPS游戏保持长期繁荣。其它公司也开始借鉴id的成功经验，在其后出现的同类作品一般都具有极高的扩展性。以至于易修改性已经成为如今PC游戏的一大特色，也使其具备与家用机截然不同的独特魅力。id那十几位技术天才也可算是精明至极的商人了。



NO.13 为游戏业赢得尊重的E3大展



每年5月，整个视频游戏产业的目光都将被吸引到洛杉矶的会展中心。自从1995年开展以来，"电子娱乐展"(Electronic Entertainment Expo，即E3大展)就成为所有业内人士最向往的地方，所有的软件商、硬件商、周边厂商都希望在该展会上一显身手，而展会上一大批眩目的游戏新作也让玩家们大呼过瘾。事实上，E3大展已经成为业界不断发展、欣欣向荣的典型象征。这个业内第一展会直接从CES展的噩梦中拯救了电玩产业。

CES全称为"消费电子展"(Consumer Electronics Show)，这个贸易展会每年举办两次，分别为在芝加哥举办的夏季展会和在拉斯维加斯举办的冬季展会。与E3展热闹的气氛不同，这是一个相当沉闷、十分安静的展会，展会重点主要是家电产品如高清晰彩电、立体声音响等。在1995年之前，游戏公司乃至整个游戏业都被认为是消费电子产业的一个支系，因此CES展自然就成为游戏产业展示自己产品的主要舞台。

然而对于游戏公司这个展会有个很大的缺陷，因为在该展会中，展台的地点安排并不是看公司的大小、参展费用的多少或者展台的大小，参展单位的资历才是决定其展台位置的主要因素。这就意味着常年以来一直参展的公司将占据主要的展会位置，甚至一些生产Walkman皮套的小公司，都占据着比任天堂、世嘉等更加重要的展台位置。一些公司也担心新兴的电子游戏公司由于展台人气太高会使得传统"主流"消费电子公司显得太过尴尬，因此就对游戏公司公开排斥，视其为异端匪类并安排在最不显眼的角落。惟一的例外就是索尼，索尼作为消费电子大厂一直都是CES主要客户，因此其所受的礼遇自然与其他游戏公司完全不同。不过在PS推出的1994年之前，电子游戏在索尼内部也倍受歧视，SCE也不过是索尼的二级子会社，隶属于索尼音乐（SME）。

游戏产业发展之初就一直渴望得到人们的注意和尊重，然而却一直处在这种噩梦般的窘迫境地。一位名叫派特·法拉(Pat Ferrell)的人注意到了这种情况，他意识到既然CES根本不尊重游戏业，那么这个蓬勃发展中的新兴产业也大可不必理会CES。举办"电子娱乐展"的念头就这样诞生了。E3将会是游戏业自己的展会，并将直接吸引到沃尔玛、BestBuy等主要客户，它还将让媒体和商业伙伴们见识到游戏业不断成长的实力。有了E3展，游戏业将不再是消费电子产业的弃婴，它将具有自己的发言权，将取得长久以来一直努力争取的人们的尊重。

要想让新展会获得参展商的青睐并不容易，E3展却表现得十分出色。刚开始，诸如任天堂、世嘉等大公司还不想放弃长久以来在CES出展的惯例，尽管CES对他们的待遇依然刻薄。不过在派特的极力游说下，业内仍有70%的公司参与了首届E3展，在1995年洛杉矶举办的E3展获得巨大成功后，这些原本还普遍持怀疑态度的出展单位就成为了E3的忠实支持者。E3展也可说是商贸展会史上新展会最成功的典范。游戏公司的出展效果也非常明显，洛杉矶会展中心安排合理的格局、主办单位营造的热烈气氛，这些都让原先在CES处处受气的游戏公司感受到应有的尊重。整个游戏产业也因而拥有了向大众展示自己的机会，报社、杂志社、电视台对于他们可在会场内拍摄到的壮观画面也十分满意。事实上，E3展不管是在费用预算、组织安排以及火爆的气氛等方面都可以称得上同类展会中的成功典范，它也向"主流世界"宣告了这样一个事实——游戏业已经不再是仅针对孩子的支流产业了。



NO.12 充当业界保护伞的ESRB评级系统

娱乐软件协会（Entertainment Software Association ESA）在过去又称互动数码软件协会（Interactive Digital Software, Association, IDSA）。在20世纪90年代初的"真人快打风波"中，IDSA旗下的"娱乐软件评级部"（Entertainment Software Ratings Board ESRB）成功避免了政府审核机构介入游戏业，并同时使游戏获得主流社会的接受。

1992年9月，由于图形技术和街机向家用机移植技术的飞速发展，《致命格斗》在街机上推出几个月后随即就发售了家用机版。《致命格斗》超暴力结局动作"致命一击"在世嘉MD版中真实再现。断头、抽骨等动作立刻引起了媒体的广泛关注，由于这款游戏本身销量非常之大，各媒体在描述其暴力程度时又添油加醋，于是全美范围内对于暴力游戏的争吵拉开了帷幕。

1993年初，民主党总统候选人约瑟夫·李伯曼看到了《致命格斗》，并对这款游戏的暴力内容十分震惊。正如早年人们对于暴力电影、漫画以及音乐的不满一样，李伯曼就此举行了一系列的政策性演讲，并在国会上提出了暴力游戏的问题。全美主流媒体都对《致命格斗》的暴力问题进行全面报道，不断有社会名流在公开场合呼吁游戏发行商"对游戏内容负责"。一份学术刊物专门讨论了青少年暴力与视频游戏间的关系。根本不知视频游戏为何物的一代、在《PAC-MAN》等游戏中长大的一代，都因此听说了这款叫做《Mortal Kombat》的游戏。



到1992年，任天堂、世嘉等公司就已经在美国卖出了4000万部主机，游戏已经成为社会娱乐的主流产品之一。然而一些保守派对这种刚兴起没多久的新产业却十分不满，李伯曼就是其一，在他的游说下国会也准备对游戏业做出严格限制。

IDSA自然就成为《致命格斗》以及其它虽然暴力却十分畅销的游戏的守卫者，为了免受政府机构的介入，IDSA在1992年成立了ESRB，建立起正规的评级系统。然而这一举动也引起游戏业内部的不满，PC游戏发行商们也分裂出来，成立了自己的评级系统。（后来基本上就形同虚设了）



由于意识到国会行动将会带来的危险，世嘉、任天堂、Activision、EA等公司开始联合行动，希望提前一步通过立法，以堵住泱泱众口。这种先见之明并非游戏业首创，上个世纪50年代漫画产业就已经有同样经历，而电影产业更是在30年代和60年代先后经历了两次这个的麻烦，最后由MPAA（Motion Picture Association of America，美国电影协会）建立了如今的G-PG-R-X系统（后来加入了PG-13和NC-17两种等级）。

IDSA借鉴了MPAA这一做法，并在1993年12月9日公布了ESRB评级系统——也就是李伯曼准备召开听证会之前，游戏产业因此成功避免了一场大灾难。在其后，IDSA也在美国国会拥有了自己的一席之地。《GTA》之类超暴力游戏能够诞生，就是拜IDSA所赐，因为如果是政府参入的话，这类游戏只有被禁的命运，而有了ESRB系统，只要在该游戏上印个"M"（Mature，成人）就可以名正言顺地发售了。

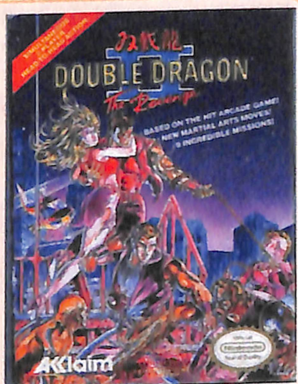
ESRB评级系统在其后数度拯救游戏产业于危机之中。其中比较著名的有1999年科罗拉多州哥伦拜高中屠杀事件，两位学生携带自动步枪冲进校园疯狂杀戮，短短16分钟内杀死12名学生和1名老师，然后在警方的包围中吞枪自尽。该事件震惊全球，更糟糕的是，这两名学生据称都是《毁灭战士》的铁杆FANS，因而媒体就自然联想到他们是在游戏中学到了杀人技巧。克林顿总统为此亲自出面并准备对游戏业实行法规限制，ESRB系统以及IDSA的游说者们再次大显神威，成功避免了政府的又一次法令干预。

NO.11 任天堂的质量封条

20世纪80年代中期，整个美国电玩市场处于一片混乱状态，而这一切的罪魁祸首就是1983年至1984年期间的"雅达利大崩溃"。此时来自日本的任天堂正在考虑如何打开西方市场，雅达利的前车之鉴让任天堂心有余悸。成功的游戏可以成就一款主机，而失败的垃圾作品同样可以将成功的主机推向覆灭的边缘。因此在试图打开美国市场时，任天堂的当务之急就是与劣作充斥的雅达利主机划清界线，并塑造自身品质保证的光辉形象。实现这种严格质量控制的就是"任天堂官方质量封条"（Official Nintendo Seal of Quality）。

当1983年FC在日本上市时，游戏发行商还仅有任天堂一家。一年后，由于玩家们对于FC主机以及游戏需求都大大增加，因而任天堂也与广大第三方游戏发行商签署了合作协议。首批6大游戏发行商如KONAMI、南梦宫等都是任天堂精挑细选的精英厂商，此外任天堂对这几家公司依然保持严格监控。事实证明任天堂这一做法对双方都十分有利，第三方可以在这款畅销主机上大赚其钱，而任天堂不仅控制了游戏品质也从中捞到了不少的权利金收入。任天堂也不必担心没有大作的空档期出现，因为广大第三方为了自身利益都会尽量将自己的游戏打造成精品。





在美国，美版的FC——NES（Nintendo Entertainment System）于1985年末在纽约试销，其后在1986年进行全国推广。任天堂同样在美国对第三方进行严格控制，另外还加入了一个极为重要的新手段——任天堂官方质量封条。ATARI 2600的崩溃很大原因就是垃圾游戏的泛滥，消费者和零售商对于游戏相关产品也因此充满怀疑。任天堂必须努力改变人们的成见。应用这种质量封条技术，在NES主机内嵌特殊卡带识别芯片（当时任天堂控制所有卡带生产，不经过任天堂授权私自生产的卡带无法在NES上正常运行），任天堂就可以成功地控制NES主机软件质量，这样就可以避免历史重演了。

当任天堂的几款大作赢得玩家广泛认可之后，零售商的"雅达利阴影"开始渐渐消褪。人们开始认识到，这种"质量封条技术"代表了雅达

利所忽略的、对于玩家的一种承诺。在NES日益成熟之后，第三方厂商也越来越多，而任天堂依然保持严格的软件控制，第三方每年只能发行5款游戏（其中也有例外，例如KONAMI和Acclaim为绕过这种数量限制就注册了新公司Ultra和LJN），因此发行商们的游戏阵容自然就是那些最优秀、最有销售前景的作品。

质量封条技术的诞生有其历史背景，而这种特定历史条件下的产物自然也不可能百试百灵。由于任天堂对第三方的控制太过苛刻，而这种长期以来对第三方的绝对控制也导致了任天堂张狂的个性。在20世纪90年代初，任天堂与广大第三方的关系不断恶化。当营销天才索尼加入游戏产业时，就利用任天堂这一弱点广泛拉拢第三方，并最终导致了整个任天堂帝国的动摇。当然这些都只是后话了，在20世纪80年代中，任天堂的质量封条确实是其站稳脚跟的第一法宝。往后辉煌十年、任天堂一家独大的帝国时代从此来临。



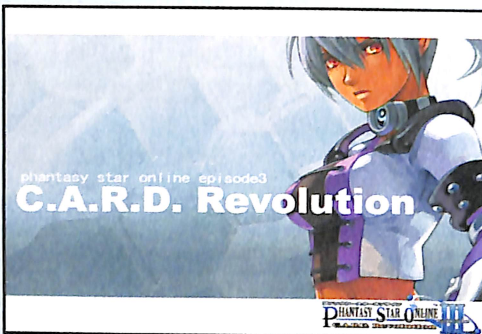
NO.10 家用机网络游戏开拓者 Dreamcast



Dreamcast是寄托世嘉所有梦想的主机，也是世嘉在硬件市场的最后一搏。在此之前世嘉土星是该公司在日本有史以来最成功的主机。由于大批巨作如《VR战士》等的支持，以及广大的第三方的拥护，SS也真正拥有了向PS叫板的实力，将之前的霸主任天堂抛在身后（仅限日本市场），一血十年惨败之耻。然而世嘉在美国的一系列失败的商业举动却使其错过了这个大市场。不过在DC的设计上，世嘉采用了与SS完全不同的理念：造型更小、更圆滑、性能更强、简单的游戏开发环境，还有更重要的是——加入了调制解调器。(亚洲版需要另外购入)

尽管DC早已停产、尽管世嘉早在2002年就已经停止DC游戏的发行，然而这款主机至今仍以另外的方式存活着：重制版游戏、小制作游戏、业余爱好者作品、以及各种改造版主机让DC的生命得以延续，DC上一些重要游戏的服务器至今仍向玩家们开放。DC主机本身合理的结构，以及与NAOMI基板的完全互换性是其保持活力的主要动力之一，另外一个重要因素就是世嘉极富预见性地在主机中加入了调制解调器。

“我极力主张加入调制解调器功能。在当时，也有很多人持有反对意见，他们认为在主机中加入价值数千日元的调制解调器是十分荒谬的行为。不过我还是坚持己见。DC如今能保持活力就是因为其内置modem。如果没有它，我们早就要就要关门大吉了。”以上是世嘉精神领袖大川功曾经发表的言论。2001年大川功辞世，世嘉举社上下悲痛之时也宣告了DC的末日。尽管在三大强势主机的打压之下，内置modem的DC依然回天乏术，不过大川功的远见毕竟在当时为其获得了极强的竞争力，并为家用机网络游戏的流行打下了坚实的基础。



▲《梦幻之星在线》已经转向其他机种发展。



1998年DC在日本发售时并没有任何的对应网络游戏，直到1999年SONIC TEAM才制作了第一款网络游戏《啾啾火箭队》。这款游戏的单机模式非常出色，不过可能是因为对网络游戏的经验不足，该作的网络部分相当糟糕，甚至有拖延现象。在其后DC上的网络游戏开始不断涌现，且品质不断提高，家用机上也开始出现欣欣向荣的网络世界。SEGA SPORTS的“《2K》系列”、与PC版兼容的《雷神之锤Ⅲ》，当然，还有最成功的家用机网络RPG《梦幻之星在线》……在PS2的强大压力下，世嘉成熟、稳定的网络游戏环境为其挽回了极大的人气，尤其在欧美地区更是取得了相当成功的销售佳绩。

DC虽然并没有取得世嘉预想中的成功，却为业界做出了极大的贡献。如今看来，当初人们对DC不断更改和推迟的网络计划铺天盖地的埋怨确实有点过激。在网络方面，索尼PS2发售至今已经有3年多的时间，然而似乎仍未成型；微软的Xbox Live虽然一年内就已经发展得相当成熟，不过却是依靠微软总公司强大的技术实力和巨额的资金投入。相比之下，势孤力薄的世嘉在这方面确实可算尽职尽责了。

NO.9 世嘉MD“及任天堂所未能及”



在8位机时代几乎每个孩子都有一部FC，然而却没有多少人知道世嘉也有一款叫做Master System的主机。当时世嘉主机的市场定位几乎与任天堂相同，然而游戏阵容却根本无法与FC相提并论，几乎没有第三方支持、鲜有大作问世，这款主机就这样悄悄地诞生又毫无声息地消逝。世嘉甚至在很长时间内将该主机拱手让给玩具车生产商Tonka，而后又在其晚年之时推出经重新设计的改良版，不过这些徒劳的工作自然还是无法从任天堂手中获得任何的市场份额。在1989年，世嘉已然意识到与任天堂正面对抗根本是自取灭亡，因此决定采用一种全新策略进行迂回战术。

在1989年，“未来派”的NES（美版FC主机外形与日版不同，造型酷劲十足）无法避免地成为了过时产品。世嘉的MD主机（美版名为Genesis）则以完全不同的风格呈现在玩家眼前，机身采用稳重的黑色调、机身及手柄造型圆滑，而在主机最显眼的位置赫然印有金属体闪亮的“16 BIT”字样。世嘉的策略很简单——在SFC推出之前，以高性能主机抢占市场。在宣传口号上世嘉也极力强调MD的高性能——“MD及任天堂所未能及”，为了实现对玩家的承诺，世嘉将旗下大批街机游戏移植到该平台上。《兽王记》等街机大作成为MD套装的附赠游戏。MD远胜FC的画面表现使其成功地从任天堂手中抢走了大批玩家，而世嘉在街机市场上强劲的实力，也使其有足够的街机移植作品可作为强大后盾。

仅仅吸引一些街机FANS自然无法铸就一款成功主机，除了自身的《梦幻之星Ⅱ》等作品外，世嘉还与EA进行合作。作为欧美极具影响力的游戏发行商，EA在电脑游戏领域经验老到，其受众群也多是较高年龄层玩家。这种不同的市场定位对世嘉而言意义重大，尤其是EA在MD上推出的大批体育游戏成为该平台上的一大亮点。尽管FC上早就有体育游戏



出现，然而多是一些二线作品，缺乏EA“《Madden》系列”那种拥有品牌号召力的大作。

即使是MD时代的标志性产物“刺猬索尼克”也与任天堂的市场定位完全不同。虽然同样都是针对较低年龄层市场，索尼克的特点与马里奥等完全不同，它的外形更酷、速度更快，也因此赢得了大批的追随者。如果说马里奥针对的是儿童市场，那么索尼克则更注重青少年市场。当然了，喜欢这两个系列的成年玩家也不在少数。MD上游戏更具代表性的当数《致命格斗》，在SFC发售之后MD硬件上的优势已经不复存在，不过它依然可以以完全不同的游戏风格吸引玩家。正如前面所提，MD版《致命格斗》完全保留了街机版中的暴力元素，而SFC则依然秉承纯洁的游戏理念，大量删节暴力画面，世嘉因此笼络了不少玩家的支持。

在整个16位机时代，世嘉以完全不同的市场定位在任天堂的空白处大做文章，并因此建立了其在家用机领域的地位。MD与SFC在欧美几乎是齐头并进，直到其晚年因为多次旁生枝节（SEGA CD、32X）等，分散了精力，乃至被任天堂的巨作阵容完全击溃。其后在土星发售时，世嘉又一次市场定位错误，而凭空想象出一群所谓的“技术追随者”的“高端玩家”。此时索尼趁虚而入，在任天堂与第三方关系交恶、世嘉定位失误的情况下广泛拉拢第三方，针对其主机高性能将市场定位于较高年龄层玩家，而彻底接手了世嘉打下的半壁江山。当然，瑕不掩瑜，世嘉在MD的市场开拓上确实有其英明作风。尽管在二十几年家用机历史中，世嘉从未取得过真正的胜利，然而MD成功的市场定位，毕竟使SEGA的大名深深地烙在家用机玩家的心中。

NO.8 电脑游戏3D时代开拓者3dfx

在1995年之前，3D图形处理的主要市场还是那些建筑师和CAD用户们。在当时极少有人意识到，针对普通用户的3D绘图芯片和显卡市场正在兴起。当然这其中也有例外，3dfx就是其一。早在3D显卡出现之前，3dfx就开始关注3D在游戏产业中的应用。由于电脑性能的限制，当时的《毁灭战士》、《毁灭公爵》等作品充其量只能算是“2.5D”的伪3D游戏。微软在当时也开始从事3D领域，不过却是倾向于软件方面，例如Direct3D等，其效果十分粗糙。而3dfx一开始就试图带给玩家一个媲美电影效果的真正3D加速器。

3dfx就意味着GLIDE——PC 3D游戏时代的曙光。3dfx在当时实际上成为了所有3D游戏的标准。不管一款芯片的造价多么高昂、技术含量如何惊人，没有驱动则形如废铁，要实现应用软件（如游戏）与驱动间的对话开发者们就得借助应用程序接口——GLIDE就是这样一个API。在3dfx的技术说明文件中清楚表示，这是采用GLIDE技术的产品，而不是真正意义上的超级芯片。



洞察力、成功的市场定位、高超的技术实力以及一点运气，3dfx拓展了整个3D游戏市场。他们到处游说，让游戏开发商及发行商在其新作中应用GLIDE。他们还针对铁杆玩家进行了一场大规模的营销活动，让所有玩家都记住“巫毒”（VooDoo）的品牌和其代表性的华丽包装。事实证明3dfx的策略十分成功。对3D游戏期盼已久的PC业界对此报以热烈的反响，到1997年几乎每一款主要的PC大作如《古墓丽影》、《极品飞车》、PC版《VR战士》等都使用了GLIDE。这是一场革命，正如声音第一次在电影中出现、电视机第一次变成彩色、录音机第一次拥有立体声，3D对于所有PC玩家的冲击是巨大的，一夜之间，所有非3D的一切都显得如此灰暗，仿佛来自远古的回忆。

当然在这次革命中也不可避免的出现了竞争者。《DOOM》的id software就坚持使用OpenGL，由SGI开发的另一种API。id使用OpenGL的原因就是其开放性，用户可以在不侵权的情况下修改游戏，而这也符合id一贯所提倡的MOD。幸运的是，GLIDE与OpenGL的差别并不是很大，3dfx的驱动同样可以使用OpenGL，因此其对此并不在意，依然广泛销售使用GLIDE的显卡。不幸的是，OpenGL最终还是取代了GLIDE。



事情的起因就是id领袖约翰·卡麦克（John Carmack）与微软老总比尔·盖茨之间一次著名的在线论战，争论的主题就是OpenGL与微软Direct3D之间孰优孰劣。这两位IT业顶尖人物间的论战持续了数周，论战的结果或许是辩论史上最奇怪的结局——双方都获得了胜利，而惟一的败者就是3dfx。

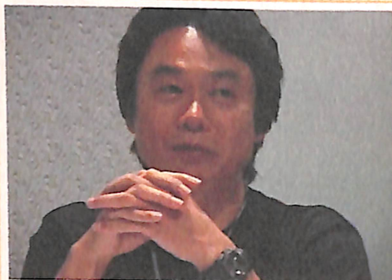
卡麦克之所以胜出，是因为OpenGL确实比微软的Direct3D出色；盖茨之所以胜出，是因为在这个过程中微软确实意识到了卡麦克的正确之处，并放弃了原本Direct3D中的一些技术，而将其与OpenGL融合，最后诞生了DirectX这一标准。在其后，微软将强化的DirectX与GLIDE竞争，而GLIDE也从此步入灭亡的境地。原因很简单，他们碰上了难逢敌手的微软。在刚开始的一段时期内，成功的游戏多数都同时包对应DirectX和GLIDE，然而微软庞大的势力和无穷的资金决定了结局——所有游戏公司纷纷倒戈，放弃了GLIDE而全力支持DriectX。

失去了GLIDE，3dfx从此没落，接连没落的还有一大批3D标准之战的受害者，Cypress、Oak Technologies、S3、ATI、PowerVR以及一个小对手nVidia。在这场争夺战中幸存下来的仅有实力相对较弱的ATI和nVidia，他们在DirectX的标准下制造自己的产品，并不断成长为显卡产业的支柱。nVidia最后收购了3dfx最后一点资产，为这段曾经辉煌的篇章划下了句号。然而3dfx曾经的功绩却是谁也无法抹煞的。GLIDE开拓了PC游戏的3D时代，其定下的一些标准也被DirectX所延续。如果没有3dfx对GLIDE的卖力宣传，如今的电脑游戏画面恐怕就不会有如此出色的表现了。

NO.7 任天堂慧眼识英才

1977年，宫本茂的父亲对他这位满脑子怪东西的儿子充满忧虑。出于对其前途的担忧，他给一位玩具厂的老朋友打了通电话。这位社长朋友就是山内溥，而这间“玩具厂”就是任天堂。

尽管当时任天堂根本不缺人手，不过出于朋友间的友情以及对其丰富想象力的赏识，山内溥还是接受了宫本茂。在任天堂任职的3年时间里，宫本茂一直无所事事——不是因为他不想做出表现，而是公司根本就没有给他表现的机会。毕业于工艺美术大学的宫本茂早期工作主要是设计，包括街机筐体设计、新玩具设计等。

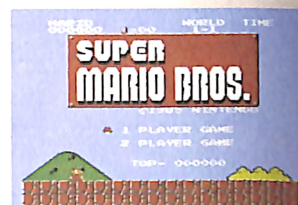


宫本茂当时被安排在横井军平领导的企划部工作，任天堂的灵魂人物横井军平的设计思想给了宫本茂很大的启发。1980年任天堂的大量“垃圾游戏”，如《Radarscope》等街机机台大量闲置，因此公司内迫切需要制作新作以使得这些机台能够得以重新利用。在各大开发部门都满负荷运转的情况下，山内溥决定将这一任务交给宫本茂。事实上在3年前初会宫本茂，山内溥就对其印象深刻，只是一直没有合适的职位可以安排。这次大好良机宫本茂自然也十分珍惜，他决定以横井军平的《大力水手》为蓝本制作一款类似的游戏，这就是往后风靡全球的《大金刚》，任天堂史上最经典的人物形象“马里奥”和“大金刚”也由此诞生。

如果你是位任迷，如果你玩过任天堂的游戏，那么你肯定领教过宫本茂的作品。《超级马里奥兄弟》、《塞尔达传说》、《F-ZERO》、《皮克敏》……宫本茂不仅是玩家们的造梦大师，同时也是任天堂的“造星师”。在宫本茂手下诞生的经典角色个个都是身价不凡，游戏销量甚至都以千万记，其代表作“《超级马里奥兄弟》系列”全球销量更是达到4000万套以上，“马里奥”的品牌价值达80亿美元。宫本茂就是当之无愧的当今业界第一人。

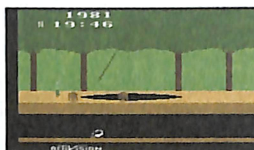


宫本茂的作品不仅是销量保证更是品质的保证，其对游戏品质的孜孜追求二十年如一日。宫本茂的不少作品都是同种类型的标准，例如2D时代的《超级马里奥兄弟》就是2D平台游戏的标准；《超级马里奥64》则定义了3D平台动作游戏；《塞尔达传说》则是平台冒险游戏的典型代表作。

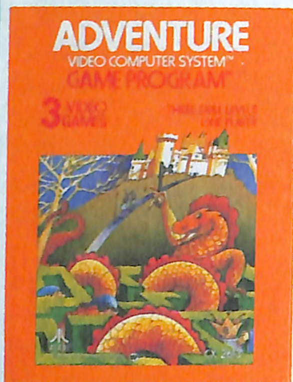


当今业界还没有哪位制作人拥有宫本茂那样的惊人影响力，即使是世嘉的铃木裕、SQUARE的坂口博信、ENIX的崛井雄二都只能望其项背。他辅助任天堂从一家传统玩具厂一直发展到如今的业界巨鳄，受其直接或间接影响的名制作人不计其数，而其开创的多种游戏类型也在业界长期扮演着主力角色。山内溥慧眼识英才地起用了这位头发蓬乱的古怪青年，无疑是任天堂建社史上最成功的决定之一，也因此为游戏业带来了一位最具才华的游戏人。

NO.6 雅达利的Activision叛乱事件



游戏开发者是一群十分有趣的家伙，与设计商务软件、数据库等的编程师不同，他们更乐意把自己称为“艺术家”。与所有的艺术家一样，游戏开发者喜欢在自己的作品中署名，并希望他们的作品得到认可，不管在1979年还是现在，这一点从未变过。在1979年，游戏开发者在雅达利一直都没有多高的地位，这家当时的业界领头羊不仅对待开发者相当苛刻，不仅工资不高，还不让开发者在自己的作品中署名。雅达利的理由是不让外界发掘这些幕后英雄的价值，这样就避免了被一些猎头公司或者竞争对手挖角的危险。此外，在雅达利的眼中这些程序员只不过是数码流水线上以不同方式工作的装配工而已，谈不上什么艺术家。于是，雅达利管理层与程序员间的矛盾日益深化，首席执行官雷·恺撒就一直对公司内程序员极为不敬。



公司内这种紧张气氛滋生了一股反叛势力。《Adventure》的作者瓦伦·洛宾尼(Warren Robinnett)开始以婉转的方式偷偷地在游戏中留下开发者的名字，在其后员工的不满之声开始日益高涨，拉里·凯普兰、阿兰·米勒、鲍勃·崴海德和大卫·克莱恩等人愤然辞职，他们要自由地在ATARI 2600上制作游戏，并随心所欲地在其上标明自己的名字。他们创建的新公司位于加州Mountain View，名为Activision，这也是有史以来第一家第三方开发商。

Activision的第一款游戏是由克莱恩制作的《Drag Race》，于1980年发售。随后又推出了《西洋跳棋》、《拳击》和《Fishing Derby》等。正如公司的创建意图，这里开发者们的激情没有任何限制，并且他们的名字都被标注在游戏的显眼位置，并成为游戏宣传时的突出点。由于曝光率太高，Activision的设计师们经常会在街头被一些FANS认出，而他们的办公室里也总是堆满了FANS的信件。

次年Activision大作频出，其中不少都属ATARI 2600的一流大作。这些作品包括《River Raid》、《Decathalon》、《Kaboom!》、《H.E.R.O.》，还有就是Activision早期的第一经典、创造百万销量的《Pitfall》(近期还有新作《Pitfall Harry》正在制作中)。Activision的创意不仅体现在游戏中，它还开创了开发商与玩家间良性互动的新局面。例如玩家在游戏中达成一定的目标后，可以将其成绩图片寄往公司，并获得游戏补丁。

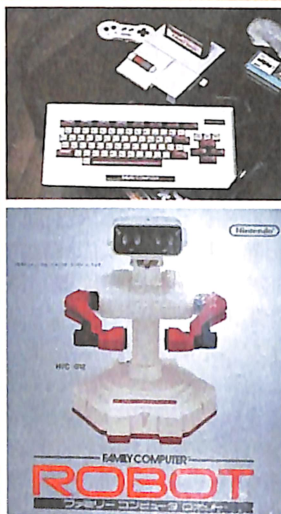
当然在Activision的发展道路上也不是一帆风顺，成立没几年后，Activision以及其后的第二家第三方厂商Imagic被雅达利告上了法庭。雅达利指控的条款有：盗取商业机密、侵害版权、违反了其作为雅达利员工时签署的部分协议条款等。这个案件持续了相当长一段时间，后来以雅达利败诉告终。第三方厂商软件得到了法律的认可，而游戏产业也因此永远地改变了。



▲《天诛叁》美版是由Activision发行的。

NO.5 任天堂的FC伪装战略

1984年1月，初出茅庐的美国任天堂参加了拉斯维加斯的“消费电子展”，他们的传单上有3张图片：第一幅是电视上的《乒乓》(20世纪70年代中期著名游戏)、第二幅是ATARI 2600风格的网球游戏，最后一副是一个罩住的盒子，上面写着“这些规格的进化终于完成了。”他们正在展示的，就是已经在日本造成巨大轰动的新主机FC，在这里他将以新名字和超酷的新造型登场。来自商界的买主和行政人员们在任天堂的展台前纷纷驻足，他们都想亲眼目睹这款新游戏机的实际表现。传单上的宣传语果然所言非虚，NES上的游戏画面表现与ATARI 2600以及当时所有



的主机简直就是两个时代的产物，几乎所有与会者都承认NES确实是空前的高科技结晶。

然而，令人失望的是，人们对于NES的关注仅仅出于好奇，这款出色的产品在现场没有得到任何订单。

原因就是当时是1984年，整个美国视频游戏市场在此前的圣诞节几乎彻底崩溃。当时的ATARI 2600主机上几乎全都是垃圾游戏的天下，玩家们对于整个游戏产业都产生了不信任感，零售商不再进货、消费者不再购买游戏、第三方厂商大量破产、满腔热情投身于游戏业的人们纷纷失业。游戏产业“泡沫经济终于破灭”的说法被广为接受，“视频游戏完蛋了！”。人们对于游戏业的彻底失望让NES面临尴尬局面。

任天堂想出的解决方法就是将NES打造成与传统游戏机完全不同的多功能娱乐终端的形象，其代表性周边设备就是R.O.B.(Robotic Operating Buddy机器人控制器)。这是一款机器人造型的控制器，虽然没有什么实际用途，给人的整体感觉确实相当之酷。该设备还对应两款游戏：《Gyromite》和《Stack-Up》，这两款游戏制作水平确实十分糟糕。不过任天堂的意图事实上并不在于游戏以及R.O.B本身，它的意义在于给自己营造了一个高端玩具的形象，任天堂的营销人员也尽量避免将该主机与游戏机相提并论。在任天堂的大规模广告宣传活动中，NES主机本身充当了配角，而R.O.B.以及另一款同捆周边（光枪）则成为宣传重点。

任天堂的这种迂回战术取得了极大的成功，广大零售商开始接受这款新“玩具”。1985年夏季NES在纽约地区进行试销，当时所有人都对此持悲观态度，因为“雅达利大崩溃”事件中，纽约是影响最为严重的地区，当时依然有数百万份ATARI 2600的游戏卡带堆积在零售店中，并以垃圾价格大贱卖。任天堂如果能够攻下这个地区，那么整个美国市场也将是囊中之物了。

任天堂自然取得了成功，要不然就没有其后的“任天堂帝国”了。不过这种将NES吹捧为“来自未来的玩具”的商业宣传自然也无法隐瞒太久，所有15岁以下的少年儿童都清楚地知道他们新玩具的真实面目——“NES不就是游戏机吗？”事实证明，玩家们并没有对视频游戏失去兴趣，他们抵触的只不过是垃圾游戏。而不明就里的家长们也在这种伪装下心甘情愿地购入了NES，毕竟，在他们眼中这只不过是一部玩具机器人罢了。

在1985年底，任天堂在美国卖出了100万台NES。不过零售商、分析家以及消费电子媒体还是对其持怀疑态度，认为这将与多数玩具一样只不过是暂时现象。第二年任天堂就不再捆绑销售R.O.B，而将这款灰色的NES单独销售，当时有评论称“没有R.O.B伪装的NES必然走上灭亡的道路！”然而在NOA（Nintendo of America）成功地再次卖出300万套主机时，所有的怀疑都不攻自破了。视频游戏的新时代开始来临，而这一次的领导者是来自大洋彼岸的任天堂。



NO.4 扭转乾坤的《最终幻想VII》



1995年的一次记者招待会上，SQUARE展出了一段让所有“FF迷”们都欢呼不已的演示片。这段演示片是用3D技术制作的《最终幻想VI》中一些角色的战斗场面，采用Silicon Graphics（SGI）的全新技术制作。当时Silicon Graphics是任天堂新主机最重要的研发伙伴之一，因此所有业内人士，包括SQUARE自己都认为，这段演示片将会是N64上《最终幻想VII》的雏形。谁也不会想到一场轰轰烈烈的业界大风暴即将来临……

事情的起因是在1994年。索尼正式进军游戏业，PlayStation发售、南梦宫等重要第三方纷纷倒戈，业界一片暗流涌动。对于SQUARE这样一家足以影响业界格局的第三方，SCE自然不会错过。1994年末SCE试探性接触SQUARE，希望其能“辅助”游戏制作，SCE的目的是以这种合作的方式将SQUARE一步一步的拉入己方阵营，而SQUARE方面也很有兴趣制作CD-ROM游戏。这次合作的结晶就是《妖精战士》，也就是任天堂与SQUARE关系破裂的转折点。1995年末，任天堂对SQUARE年末商战的重点游戏如《圣龙传说》等的行销方面大作手脚，导致其损失达34亿日元之巨。早些年任天堂对一些第三方如美国的Tengen等采用过类似的“惩戒措施”，这些举动在当时起到了一定的威慑作用。然而不幸的是今时不同往日，任天堂的震慑行动让其旗下猛将无不心生寒意，同时在SCE的极力拉拢下，广大第三方叛逃的意愿越发强烈。

SCE在SQUARE最困难的时候施以援手，于是这家扭转次世代主机战局的梦之工厂正式归入了PS阵营。

1996年1月31日是PS王朝史上的重要时刻。当日SQUARE在东京召开大型发布会，坂口博信当场宣布加入PS软件开发阵营，并在会场上公布了《最终幻想VII》的演示片。此事在当时引起了一阵轩然大波，任天堂股票即刻遭到重创、广大态度摇摆不定的第三方纷纷向PS靠拢、PS主机销量也开始一路飙升。除了与任天堂关系交恶这一本质原因之外，N64卡带媒体捉襟见肘的容量限制也是《FF VII》转投PS的主要原因。在SQUARE眼中，《FF VII》将会是一款真正的“互动电影”其中将会有大量的高品质CG表现剧情，而N64卡带区区几十兆的容量显然无法满足SQUARE的要求。SQUARE充分发挥了CD-ROM大容量的优势，1996年8月SQUARE一款格斗游戏《Tobal No. 1》因为收录了《FF VII》的试玩版而成为红

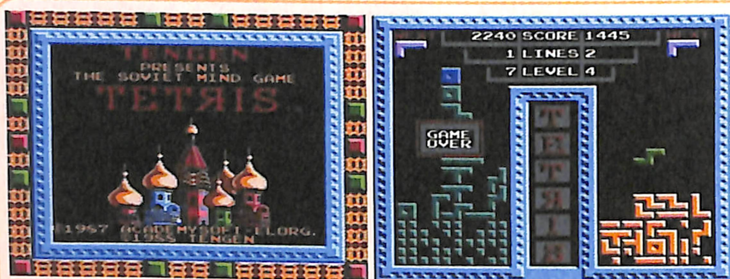


及一时的PS游戏，并由此开辟以大作试玩版带动二线作品销量的潮流。人们在这段简短试玩中充分感受了新时代RPG的风采，尽管PS在3D机能上并不如N64，然而精美的CG动画却足以掩盖一切。1996年末，整个日本游戏产业到处都是《FF Ⅶ》绝世华丽的身影，杂志、电视、报纸……《FF Ⅶ》无处不在，这款初次在PS上登场的《FF》关系着SQUARE的身家性命。转投SCE的决定是否正确，就要看1997年1月31日《最终幻想Ⅶ》的销量验证了。

结果就是大家现在所熟知的，《最终幻想Ⅶ》全球累计总销量为系列史上之最。《FF Ⅶ》首日销量突破200万套，而在当时PS在日本的拥有量仅为300多万台。最终，这款奠定PS霸主地位的传奇名作在日本卖出了388万套，全球累计销量920万套。PS主机销量也因此大幅提升，以每月200万台的惊人出货量超过了世嘉以及任天堂的总和，PS成为业界霸主指日可待。

“Final Fantasy”的品牌发展至今几乎已经成为RPG的代名词，其国际影响力远远超越《勇者斗恶龙》，原因就是其对于各国玩家都具有强大杀伤力，而不像《DQ》那样仅限日本地区。奠定《FF》国际地位的就是《最终幻想Ⅶ》，SQUARE英明地放弃卡带媒体而采用CD-ROM，使以往画面简单的RPG突然拥有了突破性的华丽画面，并以次为卖点其推广到RPG类型游戏并不流行的欧美等地。日式RPG开始在欧美风靡，而SQUARE则理所当然地站在了这一新潮流的浪尖。

NO.3 开拓“移动游戏”市场的《俄罗斯方块》



1989年“俄罗斯方块”(Tetris)的版权成为游戏产业的烫手山芋。创造这款游戏的是一位俄罗斯数学家亚力克斯·帕杰诺夫，他对五格骨牌等趣味数学游戏有着强烈的兴趣，五格骨牌指的是一组由5个边长为1个单位长度的正方形连接所构成的图形，它的玩法非常简单，就是把这些形状各异的板块相互嵌合在一起，其后他就根据这种简单规则开发了一款电脑游戏。该作FC版1988年就在美国出现，不过是由Tengen暗自发行的非授权版。当时在任天堂对第三方的严厉监管之下，Tengen成为美国方面第一位敢于挑战其权威的第三方，接连发行未经授权的FC游戏。《俄罗斯方块》事件招致了任天堂的报复，任天堂不仅状告Tengen，还全面封杀其所发行的游戏，威胁零售商责令其禁止出售Tengen的游戏。

另一方面，任天堂意识到，这样一款游戏简直就是为其新掌机Game Boy度身定制。于是便从其俄罗斯方面的版权所有者ELORG处获得了游戏掌机版的全球发行权，并与日本方面该作的发行公司BPS合作。GB版《俄罗斯方块》终于赶在1989年夏季、即该主机发售之时制作完成了。

早在PC上出现时，《俄罗斯方块》概念简单却乐趣无穷的游戏性已经取得了所有玩家的认可。这款休闲小游戏对于硬件性能几乎没有任何要求，以GB简单的几级灰度色阶屏幕完全可以完美再现原作精髓。另外《俄罗斯方块》的游戏理念也与GB的“便携性”完全匹配，玩家可以在地铁中、候车室或者茶余饭后随时抽出GB玩上几分钟。正如《超级马里奥兄弟》对于FC的推动作用一样，《俄罗斯方块》同样是GB早期最具代表性的作品。在美国该作与GB主机捆绑销售，而几乎所有的GB玩家都因此成为《俄罗斯方块》的FANS。正如我们现在可以随时可以看见人们拿着手机边走边发短信、玩游戏，在当时GB同样成为时尚潮流，不仅孩子们对其痴迷不已，所有上班一族、前卫青年都对这款时尚掌机钟爱有加。在日本，铁路旅行的流行GB也是功不可没，它几乎成为人们“居家旅行的必备周边”。



《俄罗斯方块》对整个游戏产业的影响都极其深远，你可以没玩过《超级马里奥》、可以不知道《最终幻想》，但是你不可能没听过《俄罗斯方块》。人们对于这款游戏最深的印象，应该就是一款“移动的游戏”，手机、掌机、PDA，乃至各种廉价掌上游戏机，《俄罗斯方块》的身影无处不在，其所创造的经济价值难以估量。而首开这一趋势的就是掌机业霸者任天堂。

NO.2 PlayStation帝国诞生



“1、2、3，游戏改变了”。

1994年12月3日，日本PlayStation的发售永远地改变了游戏产业。短短几年内，任天堂和世嘉十数年努力打下的半壁江山被索尼尽数收入囊中。此时的山内溥，恐怕已经为当年的养虎为患而追悔莫及了吧……

索尼与游戏产业结缘可以追溯到1983年，当时索尼音乐（SME）就已经开始生产销售ASCII和微软共同开发的主机MSX，其后任天堂FC主机发售、并席卷整个日本市场，索尼也开始在1985年加入FC阵营，并制作了一些名不见经传的小作品，其中惟一引起注意的仅有SME依靠其在音乐界的强大势力，以著名音乐组合“圣饥魔”为主角的游戏《圣饥魔Ⅱ恶魔的反击》。1988年索尼准备延续其WALKMAN的理念开发掌上游戏机GAMEMAN，不幸遭到任天堂GB的冲击而被迫终止。事实上索尼对于掌机市场从来都没有放弃过，早在1999年PocketStation推出之前的1998年就有一个代号为“ET计划”的掌机开发项目，采用Memory Stick作为游戏存储载体，后来由于与PS2的开发项目产生冲突而被无限期延迟，直到2003年才公布了PSP。在GAMEMAN流产后索尼就转而向任天堂提供GB零部件，由此与任天堂结成了亲密的合作伙伴。

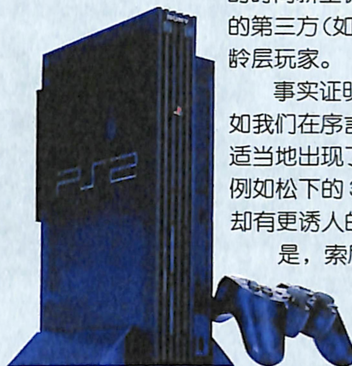
任天堂在开发SFC时理所当然地想到了索尼，而此时的索尼早已不满足于当个“技术提携者”，在“PS之父”久多良木健的眼中，游戏业的未来将由索尼开拓。索尼的硬件市场切入点就是任天堂的SFC用CD-ROM兼容机PSX，利用山内溥对CD-ROM的漠不关心，索尼成功取得了PSX的发售权。可惜的是，索尼的如意算盘还是被美国任天堂方面识破。1991年索尼在CES展上公布PlayStation之后17个小时、即次日上午，任天

堂就宣布了与飞利浦共同开发的SFC用CD-ROM机。



8年前，同样在CES展上，任天堂和雅达利因为《大金刚》的版权问题上演了一幕阴谋与背叛的闹剧，而当时受伤的是雅达利。如今历史重演，不过山内溥做梦也不会想到，这次任天堂将付出有史以来最为惨痛的代价。

虽然任天堂的背叛让索尼阵脚大乱，不过同时使其狠下决心独力闯荡游戏界。1993年8月21日索尼成立了索尼电子娱乐（SONY Computer Entertainment），在总公司的强力支持下，SCE针对任天堂的弱点予以全面打击。首先是当时由于CD-ROM格式的兴起，广大玩家对于大容量、高画质的游戏表现充满期待，而任天堂的次世代主机却迟迟不见踪影；另外在任天堂严格的软件控制及审核制度下，广大第三方早已萌生异心；任天堂的市场群体也较为狭窄，多数为低龄玩家，在高年龄层消费者面前则没有明显优势。基于此SCE开始借助索尼在人们眼中高品质消费电子厂商的形象，将PS打造成功能强劲的时尚新主机形象，并广泛拉拢与任天堂仇隙极深的第三方（如南梦宫），以风格成熟的游戏吸引高年龄层玩家。



事实证明索尼不愧是营销天才，PS的成功正如我们在序言中所说，是在适当的时间适当的地点适当地出现了。尽管当时类似的产品也不在少数，例如松下的3DO、世嘉土星等都大有来头，而PS却有更诱人的定价、更成功的市场推广，更重要的是，索尼对于任天堂与第三方的微妙关系了然于心，并以或明或暗的方式逐渐拉拢了南梦宫、SQUARE等软件商，因此引发了任氏阵营的大崩溃。PlayStation帝国从此诞生。

NO.1 视频游戏产业的诞生


▲诺蓝·巴什内尔

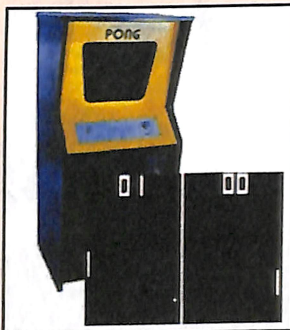
在游戏业发展的史前时代，大型游乐机如弹珠机、夹公仔机等统治着街机市场，人们从这种简单的机械设备中得到了巨大的乐趣。与此同时，由电子元器件构成的新型游乐机也在悄悄地兴起。一款叫做《乒乓》(Pong）的新形态游戏悄悄地出现，在他的创造者——诺蓝·巴什内尔（Nolan Bushnell）眼中，一种叫做“视频游戏”的新产业将会改变整个娱乐世界。

准确地说，诺蓝·巴什内尔（Nolan Bushnell）并不是《乒乓》的发明者。这项殊荣应当归功于“视频游戏之父”、物理学家威廉·海金波森（William Higinbotham）。1958年，为了让纽约Brookhaven国家实验室对参观者具有更大的吸引力，海金波森发明了一个用示波仪显示，类似于网球的互动游戏《Tennis for 2》。一年后，海金波森改用15寸显示屏作为游戏屏幕，当时他根本没有意识到自己已经发明了视频游戏，因此没有为此申请专利。几年后，一位叫做拉尔夫·贝尔（Ralph Baer）的工程师将这种互动游戏概念进一步改进，以电视屏幕代替电脑屏幕，并因此诞生了世界上第一款真正的电子游戏机“奥德赛”(Odyssey)。1972年5月24日，“奥德赛”在加州的柏林盖姆展览会上展出。

当时在会展中参观的还有诺蓝·巴什内尔，此时他受雇于第一家视频游戏开发商Nutting。1971年，巴什内尔和好友泰德·戴伯尼（Ted Dabney）根据1962年麻省理工学院学生史蒂夫·拉舍尔发明的第一款电脑游戏《电脑空间》(Computer Space)，而制作了其街机版，其后被游乐机厂商Nutting看中并发售了1500部机台。游戏发售不久之后，巴什内尔因为与Nutting在酬劳分配问题上出现争端，一气之下就自己开办了一家公司，这就是开创了游戏市场初期规模的雅达利（Atari，日本围棋中“将军”的意思）。其后巴什内尔邀请程序员制作了第一款真正引起轰动的视频游戏《乒乓》。这款游戏机台被安放到加州太阳谷一家酒吧中进行市场调查。游戏方式十分简单，按照机子上面的提示就是“不要丢球就可以获得高分”。几天后，巴什内尔就接到了酒吧老板的电话：《乒乓》的机器坏掉了！巴什内尔急忙驱车前往探察究竟，结果发现原来是机子里已经塞满了硬币。


▲威廉·海金波森

在《乒乓》发售的第一年里，这部售价1000美元的街机卖出了6000套。其后发行“奥德赛”的Magnavox公司就指控雅达利侵犯了该公司的版权，因为巴什内尔参加了1972年的“奥德赛”展示会，而在当时该主机上就展出了一款类似《乒乓》的游戏。最后雅达利决定庭外和解，付出了70万美元才获得继续贩卖《乒乓》的权利。然而在其后，市面上就出现了大量的克隆产品，雅达利也因此遭受重创。不过巴什内尔依然相信此产业的广阔前景，并在其后相继推出了《超级乒乓》、《Rebound》、《Space Race》以及史上第一款赛车游戏《Grantrak 10》等。1996年诺蓝·巴什内尔以2800万美元的价格将雅达利卖给华纳通讯公司，而自己担任Atari董事会主席的职务。



1977年雅达利决定进军家用视频游戏产业。这一次，雅达利的创意来自一年前Fairchild摄影器材公司的游戏机Channel F。这是世界上第一款采用卡带的游戏机，这样一来就不需要象当时的街机那样永远只能在一台机子上玩同一种游戏，只要换一张卡带就可以享受不同的乐趣。由于没有软件支持，Channel F发售后不久就被人们彻底淡忘。而雅达利则不同，这款叫做“Atari 2600”的游戏机将成为游戏产业历史的奠基者。

可能从以上短短的介绍种还很难看出诺蓝·巴什内尔对于游戏产业的重大贡献，事实上，这位游戏产业的拓荒者虽然并没有什么真正的发明，然而可以毫不夸张的说，游戏之所以能够成为一个产业完全是由巴什内尔一手促成。当今游戏业所普遍认可的商业操作方式、游戏基本理念、游戏类型等就是雅达利的发明产物。“奥德赛”、“Channel F”等虽然更早出现，然而如果没有巴什内尔精明的商业头脑、以及其对游戏产业前景的惊人预见性，那么我们今天所熟知并且深爱着的视频游戏，或许依然是酒吧里玩客们的猎奇对象吧！

胜负师语：本文的作者RAIN是一位活跃于网络的自由撰稿人，他的作品以其知识性与可读性而被很多网友称道。《游戏·人》第四辑也因为有他的加入而锦上添花。由于这二十五个英明决定的排名是由知名游戏网站gamespy评选出来的，因此在某些方面代表的只是欧美玩家的观点。作者在以此为本文主要线索的同时，还不忘加入国内玩家比较感兴趣的内容和趣闻，并对一些比较偏激的观点进行了修正。这样的创作态度值得赞赏。希望RAIN今后能为众多游戏人带来更多更好的作品。

映画馆

Nuovo Cinema Paradiso
天堂电影院

- 影片性质：普通故事片
- 产地：意大利
- 导演：Giuseppe Tornatore
- 推荐理由：影片的故事结构和主题思想反思值得我们欣赏。
- 推荐年龄：18岁以上
- 推荐度：★★★★☆
- 与游戏相关度：☆☆☆☆☆
- 改编游戏的可能性：☆☆☆☆☆

本片获得的殊荣
1989年奥斯卡最佳外语片
1989年Cannes Film Festival特别评审奖
1989年Golden Glpbe最佳外语片
1989年European Film Award最佳男主角
1990年B.A.F.T.A.最佳男主角

天堂与现实

文：天之业云

影片简介



本篇影评基于意大利新写实主义的新锐派导演吉斯皮.托那托利的名作《天堂电影院》的3小时导演特别剪辑版。

故事发生在二战期间意大利西西里岛上的小镇姜卡尔多，小镇上的人有着意大利人特有的幽默和西西里农民的朴实，二战的炮火似乎并未骚扰到小镇的安宁，人们的生活一如既往地犹如小溪般快乐而静静的流淌。小镇上有座小教堂，教堂前有一家电影院，叫做“天堂电影院”，它是小镇与外界联系的唯一渠道，定期播出从远方运来的电影胶片，而这就是小镇居民娱乐生活的全部。但是即便如此，每部影片在小镇公映前，还是都要经过镇上神父的严格审核，所有拥抱接吻的镜头都会被视作有伤风化而剪去。



8岁的小主人公托托就在这样的氛围中成长。父亲远征苏联，杳无音讯。长得很漂亮的母亲靠做针线活拉扯着他和他的妹妹。为了补贴家用，托托经常在课余做教堂的小祭司，所以也有机会到前面的电影院去玩。小托托就这样迷上了电影，对那个做成雄狮头像的放映窗充满着好奇，渴望从这里知道播放间里更多的秘密。顽皮的他经常试图溜到那里去玩，但每次都被貌似凶神恶煞的播放员阿佛雷多撵了出来。

阿佛雷多是一个被单调生活挫去理想的中年人，文化水平的低下使他没有太多的选择权，但他拥有一颗非常善良的心，仅仅因为放映电影可以为大家带来快乐便乐于此道，他并不希望托托的出现破坏他的工作秩序。一次，托托趁播放员不注意，偷偷溜进了播放间。阿佛雷多正在剪辑未通过神父审核的电影胶片，这引发了托托极大的好奇心，他央求播放员送他一些剪下来的废胶片。阿佛雷多一口回绝：“现在还不行，等你长大吧。”但最后，托托还是偷偷拿了几张带回家。







晚上，煤油灯下的胶片带给托托无限的遐想，他非常珍视这些胶片，并把家里仅有的几张父亲的照片放在了一个铁盒里。但是当时的胶片是吸热的，过于靠近热源会引发火灾。托托原以为阿佛雷多的告诫是吓他的玩笑，但没有想到却真的发生了。由于铁盒和火盆过于靠近，差一点烧掉了房子，也烧掉了父亲仅存的几张照片。阿佛雷多对这件事充满疚愧，从此更加不让托托踏入播放间半步。



在小学毕业考试中，阿佛雷多作为成人学员参加了考试。为了作弊，他不得不和托托达成协议。托托从此可以自由地出入阿佛雷多的播放间，通过对电影的耳闻目染，托托也学会了放映，他和阿佛雷多之间逐渐形成一种亦师亦友的关系。



在一个明亮的夜晚，意犹未尽的观众挤在电影院前面的广场，要求继续他们的快乐。阿佛雷多为了满足他们，悄悄地把影像投射到广场对面的





墙壁上，谁料过大的负荷使得放映机里的胶片突然着火，虽然阿佛雷多被托托从火堆中救了出来，但是却永久失去了光明。小镇的居民也失去了他们的娱乐中心。



一个幸运的那不勒斯人中了足球彩票，用这点钱将电影院修缮一新。托托成为了镇上惟一会放电影的人，自然担起了这个重任。而对阿佛雷多来说，在托托的放映室里坐着则是他最大的快乐。不久不自燃的安全胶片问世了，电影院的隐患解除了，阿佛雷多听到这个消息，嗫嗫地说："好的事物总是姗姗来迟。"



时间随着放映机的转动而流逝，托托也长成了一个英俊的青年。他最大乐趣就是拿着摄影机到处捕捉镜头。突然有一天，他的镜头里掠过了一个美丽的身影。她叫艾琳娜，是刚来镇上的银行家的女儿，美丽得让人无法呼吸，拥有一头亚麻色的秀发和一双海蓝色的眼眸，削瘦的身材更是衬托出少女的清纯。托托无可挽回的陷入了初恋。





爱情的旅程并非坦途，虽然托托很努力的追求心目中的女神，可是艾琳娜却对此不置可否。初恋的青涩使托托陷入深深的苦恼之中，希望通过向阿佛雷多倾诉来获得慰藉，阿佛雷多却对他说了这么一个故事：

"一个士兵爱上了国王的女儿，卑微的身份使他不敢向心上人诉说他的爱情，终于有一天，士兵鼓起勇气向公主表白。公主说：'如果你可以在我的阳台下等一百天，那一百天后我就是你的'。士兵在阳台下苦苦地等了九十九天，却在最后一天离去。"

结局很突兀，阿佛雷多却说，这是个无言的结局，别问为什么，他也不知道。



傻傻的托托真的在女神的阳台下等了一百天，可是他很幸运，他等到了自己女神的垂青。两个人的爱情就这样在山野中滋长，西西里岛的山林里回荡着两个人欢乐的笑声。可是另一方面，托托也是不幸的，他卑微的身份注定这场爱情无法被艾琳娜那个银行家父亲接受。艾琳娜的父亲竭尽全力地阻挠两个人的爱情。



危机终于在不断积累后爆发，艾琳娜的父亲要求女儿和自己同事的儿子约会。艾琳娜找到托托，告诉他她爱他，她会搭星期四5点的班车来影院给托托一个交代。但是托托终究没有在那天等到她。原来艾琳娜的父亲巧妙地玩了个釜底抽薪的计策。带着全家离开了这个地方，从此音讯全无。

之后托托被迫去服他的兵役，原来只要服10天兵役的他却服了一年，其间他用尽一切办法找他的艾琳娜，但始终得不到一丝消息。一年后，他回到了小镇，时过境迁，这里的一切对他来说都变得那么陌生，这里已经没有了他的企盼，也没有值得他留恋的东西了。

海滩边他和阿佛雷多的对话改变了他今后的人生。



托托："还记得那个公主与士兵的故事吗？我知道士兵为何会那么做，因为他明白，如果在一百天后公主不兑现她的诺言，那士兵将绝望的死去。所以他选择在九十九天离开，这样公主会永远惦记他。"

阿佛雷多："跟士兵一样，托托，离开这里。这个地方给下了咒了，日复一日的生活在这里，会以为这里就是世界的中心。事情不会有任何改变的。但如果你离开一两年后，再回来时，每件事都会改变，你无法找到你想要的，属于你的也都已经消失。你必须离开这里一段时间，直到你有所成就再回来看看亲友，回到这个你出生的地方。这不是什么台词，这次是我的真心话。生活和电影不一样，生活要难得多。离开这里去罗马吧，你如此年轻，世界是你的。我已经老了。我不要听你说话，我要听别人谈论你。"



在一个意大利夏日阳光灿烂的下午，托托和家人依依惜别，阿佛雷多抱住托托对他说：不准回来，不准想我们，像爱你的放映机一样爱你的工作，如果你办不到回来了，我是不会让你进我的屋子的。托托就这样离开了这个他出生的地方，迟到的神父或许意味着背井离乡的托托并没有收到神的祝福——离开家乡的托托，虽然事业上有所成就，也遇到过不少好女孩，但他始终无法找到自己的真爱，艾琳娜的影子深深烙在了他的心底。他永远无法忘记她，就像他对阿佛雷多说的：风车虽然已经不在了，但始终还是有风的。





30年后，居于罗马，已经成为大导演的托托接到了母亲的一个电话，告诉托托阿佛雷多死了。他回来参加葬礼，原本只打算呆一个下午，却久久不愿意离去。小镇依然温暖而朴实，镇上的许多老人都还健在，神父、电影院老板、广场上的疯子……只是岁月改变了他们的容颜。托托在阿佛雷多葬礼上突然发现，自己原来从来没有离开过这个地方，无论自己走到哪里，都维系着一份血浓于水的亲情。

在一个晴朗的下午，他与镇上的人们一起站在广场上，看着破旧的电影院坍塌在隆隆的爆破声中。

阿佛雷多留了点东西给托托，是一盒经过剪辑的胶片。托托将它带到了罗马，在自己的放映厅静静的坐下。

灯光熄灭，眼前的银幕亮了，一个个拥抱接吻的镜头流泻而出，这些



是阿佛雷多多年剪辑下来的胶片，也是他对托托的承诺。已经不再年轻的托托沉浸在让·雷诺阿、鲁奇诺·维斯康蒂、弗里兹·朗、约翰·福特、卓别林、基顿、埃立克·冯·斯特劳、丽塔·海沃思等人的爱情里怅然若失，也许正如阿佛雷多所说的：好的事物总是姗姗来迟。

影评



其实以上已经是一个完整的故事，是两个半小时奥斯卡参展版的剧情，藉此吉斯皮·托那托利获得了1989年奥斯卡最佳外语片奖。欧洲公映版和戛纳参展版为3个小时的版本，现在的3小时导演特别剪辑版就是基于这个版本（所以大家选购DVD时要留意一些，一般D5的是参展版，D9的是剪辑版）。如果说参展版向我们描绘了一个理想主义的梦境，那剪辑版则是向我们提出了一个现实主义的思考。

吉斯皮．托那托利毕竟是一个写实主义的导演，剪辑版里加出来的半小时才是他在电影的基调下真正想要表达的东西。虽然这个结果过于残酷，很多人都受不了，因为导演挥起大棒把之前建立的美好完全击碎，只是给人留下一个尖锐的问题。什么是悲剧？悲剧就是在你的面前将美好的事物完全粉碎，那么这样的结果也可以说是一个悲剧吧。很多观众无法忍受这样的结果，才会有画蛇添足、白璧微瑕一说。可是我不这么认为，我认为一部真正好的电影，或者说是一部好的文艺作品，不应该仅仅停留在好看，观赏性强这些层面，还应该包括对人生有积极指导意义的思考，这大概会让一部分观众觉得不爽吧(^_^)。《天堂电影院》导演剪辑版很好的向我们提出了理想和现实之间差异的问题，非常令人深思。在这一点上导演做的很成功，认为白璧微瑕的观众或许是过于重视电影的娱人作用而忽视电影的诲人作用吧。

这里先把剪辑版区别与参展版的剧情大致介绍一下吧。

这部分剧情大致是在阿佛雷多的葬礼结束，托托回罗马之前。

一天托托在酒吧里喝酒，突然酒吧外掠过一个熟悉的身影，“啪”的一声，酒杯从托托手中滑落。毫无疑问，这是个酷似艾琳娜的女孩。托托追了出去，失声叫了一声“艾琳娜”，但他显然是认错人了，艾琳娜已经不可能是这个年纪。但是处于好奇，他还是跟踪到了女孩的家附近，令他惊奇的是，女孩的父亲是他年轻时的好友，原来艾琳娜已经嫁给了他的好友。托托拨通了好友的电话，接电话的是艾琳娜，艾琳娜觉得已经过了这么久了，见面对双方都没有好处。痛苦的托托只有去海滩，谁料这时候艾琳娜也来到了这里。

寒暄之后是一番争辩，离开家乡的30年托托都没有结婚，潜意识里一直在等待艾琳娜回到他身边，但是昔日的恋人现在已经成为人妻，痛苦的托托需要一个理由，一个当年艾琳娜不辞而别的理由，一个祭奠30年痴等岁月的理由。但是事实往往令人震惊，原来那天艾琳娜赴约了，只不过迟到了一小时。拒绝和父亲同事的儿子约会的艾琳娜，和父母大吵了一



架。那天，她母亲坚持要离开，绝望的她哀求父亲带她去见托托最后一面，父亲勉强同意了，虽然匆匆赶到，但是无可奈何的迟到了一个小时。电影院里，只有阿佛雷多一个人在放映“彷徨”，托托已经早已等不住了，开着自己的小破车去艾琳娜家，结果自然是扑了个空。艾琳娜希望阿佛雷多能帮忙转达她对托托的心意——她永远爱他，永远不会离开他。可是阿佛雷多却撒了谎，这个谎使托托后来30年的感情生活变成了一片荒漠。他告诉艾琳娜，托托对这段感情失去了信心，要阿佛雷多告知艾琳娜他已经放弃了他们之间的爱情。伤心的艾琳娜就这样走了。当然阿佛雷多没有给托托丝毫关于艾琳娜的消息，而从托托母亲接电话的细微动作表明，艾琳娜试图找过托托，但被托托的母亲拒绝了。阿佛雷多为了托托的前途埋葬了他的爱情。

实际上我在看到这里也是非常震惊，感觉上只有海顿的“惊愕交响曲”给过我同样的感受。因为从结构上来说，和“惊愕交响曲”一样，影片一直在做着某种铺垫，一直在构筑着一种美好的气氛，但是这一刻却将他击得粉碎。

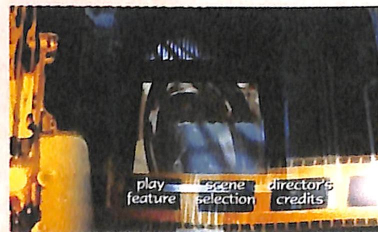
为什么呢？难道为了前途可以牺牲爱情？为了这个问题，我曾陷入深深的思索。最后在与一些朋友们的讨论中，才算是理解了阿佛雷多的做法。因为正巧，我也听说过公主与士兵的故事，可是我听到的说法却是这样的。士兵最后一天离开的原因是他用九十九天的等待表现他对爱情的坚贞，而最后一天的离去则是表现他的尊严。那么，不名一文的臭小子有尊严可言吗？尊严是奢侈的，只有财富和社会地位到了一定的程度才能称及尊严，不然，你的尊严得不到承认！艾琳娜的父亲不允许女儿与托托的交往，也是因为托托家的贫穷和卑微的社会地位。像最后一天的离开这样的选择，对于当局者迷的托托来说是不可能做出的选择，但阿佛雷多却帮他做到了这一点，最终促成托托事业上的成功。

影片一直试图将电影中的世界和现实中的世界做某种暗合，包括托托父亲噩耗传来，悲痛欲绝的母亲背后是《乱世佳人》的海报，而成为托托命运转折点的电影院之约，却正在上映着《彷徨》。相同的例子影片中还能找到很多，但在此刻一切都被推翻，一切都被粉碎了。在摧枯拉朽中我们听到的是阿佛雷多的话语：“生活不是电影，现实要残酷得多”。

反思我们的现实生活，同样的结论仍然对我们有着指导意义。对我们喜欢游戏的人来说，游戏构成了我们的精神世界，但是游戏不是现实，生活要比游戏中的理想世界要残酷得多。不要忘记，我们在游戏的理想世界里寻找欢乐的时候，可曾想过是父母的辛劳撑起了我们现实的生活。而且现实世界和游戏世界都拔尖的人是凤毛麟角，至少在我身边这样的人少之又少。游戏毕竟是大耗时间精力的东西，我们论及游戏，应该不能回避这个非常现实的问题。

当然，此文的目的并非要求大家不要玩游戏，我理解大多数玩家和我一样把游戏放在心目中非常重要的地位。只是不想看见越来越多的游戏人在现实世界和游戏世界里存在巨大的反差，只是希望大家在玩游戏的时候也能思索和规划一下自己的现实生活。

最后祝愿每个游戏人都有美好灿烂的前程。





▲《天堂电影院》的DVD菜单和曾经获得的荣誉。

斑斓之书

浮现出来，往日的旧梦

浮现出来吧，往日的旧梦！
打开来吧，你，我的心扉！
让欢乐之歌、悲伤的眼泪
一齐奇妙地涌了出来。

我要去枞树林里流连，
那儿奔着活泼的泉水，
那儿逛着壮丽的麋鹿，
那儿唱着可爱的画眉。

我要攀登的那座山上，
登上那座险峻的山顶，
那儿，古老的城堡废墟
在晨曦之中孤孤零零。

我要在那里静静坐下，
怀念当初古代的年华，
那些辉煌的古代家族
和那消沉埋没的荣华。

比武场如今长满荒草，
那儿曾有个勇士流芳，
他打败了高明的对手，
赢得决斗胜利的奖赏。

阳台上面牵满常青藤，
那儿曾有个美貌佳人，
她用她的眼睛征服了
那位堂堂的获奖之人。

唉，胜利的勇士和佳人，
他们又败在死神的手里
手拿镰刀的瘦瘠的骑士
要全把我们打倒在沙里！

——海涅，1824





星光下的骑士——中世纪城堡漫谈





文：天之业云

星光下的骑士——中世纪城堡漫谈



城堡，似乎从游戏诞生的一开始就受到游戏设计师的偏爱。从ATARI上用黑白色块绘制的简单城堡，到现在PS2、Xbox上拟真度非常高的三维城堡，城堡文化无时无刻不在游戏中向我们展现它的独特魅力。这么说吧，SLG中的城堡给我们带来的是一段激动人心的序曲，AVG中的城堡给我们带来的是一段惊悸震颤的效果音，RPG中的城堡给我们带来的是一小段华美而和谐的协奏曲……而这些全部加起来，就是城堡文化为游戏谱写的一个乐章。

城堡作为世俗建筑文化的代表，渗透于文化发展的血脉之中，也受到各国的民族文化的影响，文化的发展历程和民族的文化多样性造成了城堡建筑风格的多样性。呈现在我们面前的就是多姿多彩的城堡文化。城堡记载着历史，凝结着文化：骑士代表忠诚，体现风度；贵族显示着荣耀，也暗藏着无奈！让我们随着以下的文字，走进那风雨如晦的时代，探索那神秘而奇特的文明吧。

军事——城堡发展的主线

军事，是城堡从诞生，繁荣到消亡一直以来的主线，贯穿着城堡发展的始终。



城堡的诞生，源自于其所处的政治环境，一般城堡是政治分裂，势力割据的产物。比如中世纪的欧洲，由于采邑制度的实行，使得土地的所有权被分散到各位贵族、骑士的手中。政治上四分五裂，帝国、王国、公国、骑士领地等多种多样、大大小小的封建政治实体遍布各地。没有人能够说清楚它们之间的边界，也没有人能够完全梳理清楚它们之间的联系。各等级的封建贵族之间经常爆发各种原因引发的战争，所以他们时时备战，常常参战。所有的贵族都相当于军事将领，他们的附庸则构成其所属的各级官兵。正是这些遍布欧洲各个角落的大小战争，使得城堡的防御作用逐渐突出起来。以德国为例，仅仅是原西德境内，现存的古城堡就有1.5万座，充分反映了德国中世纪的封建割据状态。另外中世纪的战争技术和战争观念也决定中世纪的战争是防御性战争，当时，城堡是最可靠的防御方式，足以抵挡骑兵的快速攻击，将突袭式的速决战转化为消耗战。于是各领主广修城堡，以确保自己的庄园和财产不受侵犯。

再来看同样是以城堡文化见长的日本，日式城堡从诞生到繁盛时期的政治环境，也有相同的地方。战国时代和江户时代的日本，由于幕藩体制的实行，土地和军队集中在幕府和各大名、藩主的手中，政治上也比较混乱，不管是出于谋求自身最大利益的进攻还是出于保护自己既得利益的防御等原因，诸侯纷纷构筑起防守坚固的城堡，作为对其领地统治的中心和军事据点。

这两个例子于我们中国的情况有很大不同。中国在封建社会时期的大多数时间都实行强大的中央集权制，所以像政治分裂，武装割据的情况不是很多。在战争上面也表现为没有坚固的城堡，而是修建抵御外族侵略的长城。长城和城堡同为防御性建筑，但是城堡相对于长城，还有居所，象征等世俗性作用，所以一旦其防御作用因为历史的进化而消失，长城就停止了发展，而城堡则作为世俗建筑继续发展了下去。所以说城堡是为了保护领地人身财产安全而诞生的防御性建筑。

城堡的军事作用，一直左右着城堡的发展。一般权威一点的看法认为，城堡的主要发展时期是从公元9世纪土岗—城廓式城堡出现到14世纪火药兵器的出现的一段时间，这一段时间也被中世纪军事专家称为“城堡时期”。

前面已经说过，城堡是作为防御工事而诞生的。早在3世纪的罗马，因为古罗马有着灿烂的文明，城市生活十分突出。庞大的公众建筑，精美的艺术文化品都集中在城市之中。所以每当战乱来临，罗马人就不得不把城市作为防守的重点。特别是3世纪，由于罗马帝国面临空前的压力，在蛮族入侵和内战的双重压力下，对城市的防卫提出了很高的要求。以古代的作战方式攻取抵抗中的城堡，需要良好的围攻技术和长达数月的军需供应。罗马人的纵深防御战略充分发挥了其大量城堡的作用。

但是古代罗马的城堡与通常所说的中世纪城堡还是有一些区别，因为古代城堡的发展并非一直是一帆风顺，由于政治和经济上的原因，其间出现过多次倒退。中世纪的欧洲，社会经济很不发达，政治上的四分五裂导致其处于封建割据状态，生产力呈现倒退趋势，而且3世纪到9世纪这段时间整个欧洲主要以游牧经济为主，并不需要坚固的城堡来保卫他们的财产。当时的建筑不论是施工技术还是规模都远远不及古代的罗马，相应的结构技术和艺术经验也逐渐失传了。古罗马，不管是实际上还是精神上都已经成为了一片废墟。

通常，确切意义上的中世纪城堡并不包括古罗马的防御工事，一般指9世纪出现的土岗—城廓式城堡以后一直到14世纪的砖石结构城堡。之所以城堡在这个时间出现，主要是因为欧洲经济当时从游牧经济向农耕经济转变，人们的财产，住所固定了下来，所以需要坚固的城堡来保护他们的生命和财产安全。虽然这期间的城堡发展走的是一条独立的道路，但是古罗马的城堡建设技术和防御性战争的理念或多或少地影响着中世纪城堡的发展。很多中世纪的城堡为了免去挖地基这个麻烦的事情，本身就修建在已经废弃的古罗马城堡遗址上。14世纪以后，伴随着火器的诞生，城堡逐渐失去其军事作用而成为世俗居所，但是中世纪修建城堡时诞生的建筑思想和风格仍然具有深





远的影响。

城堡的历史，就是长期纷争的历史，是遍地割据的历史，是强梁相斫相争的历史。那些尊卑不等、高下有别、大小相异的诸侯，为了争权夺利，为了王朝霸业，互相觊觎，各怀戒心，战乱频频。在当时的条件下，巩固地盘、立足自保或者兼并、出击，最好的办法就是"筑堡"。于是乎，欧洲大陆上，此行业大行其道，年复一年，日复一日，诸侯们竞相竭尽所能，开山采石，昼夜奔忙，一座座城堡在青山秀水间纷纷矗立起来。人们为了构筑这些城堡，而消耗了无数人力、钱财、物资和时间，殒丧的人命更是难以计数。但现在，无论是威震一方的霸主，还是称雄一方的豪杰或是占山为王的强盗，都和他们的残剑马镫一起归于泥土、灰飞烟灭了。只有那些经过风霜雨雪的侵蚀，战乱炮火的洗礼剩下的斑斑驳驳、残垣断壁的城堡向过往的游人述说着昔日的辉煌。

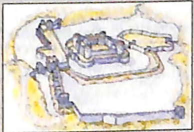
日益坚固的城堡

城堡的发展，是随着战争技术的发展和经济的兴盛而发展的。

欧洲第一座中世纪城堡建于公元九世纪法国的西北部。主要是针对国内全民战争，同时防御维京人的突然袭击而建造的，这是一座典型的、简陋的土岗—城廓式城堡。确切地说，这只是城堡的雏形。土岗—城廓式城堡建在挖沟时掘出的土堆成的高地上，周围是无水的护城壕沟。用厚实的尖板木条栅栏围起来。其间会间隔着修建塔楼，塔楼的数量多少要看领主的财力而定。围圈的中心是整个城堡的中心要塞即城堡主塔，进入这个主塔，需要通过多根柱子支撑，横跨壕沟，直至土岗上层围圈入口的桥。其防御思想是用木头的围墙来抵挡小型进攻，一旦城墙被攻破，城堡主塔则是城堡中的最后一条防线。以后以军事作用为主的城堡都是采用这种结构，包括战争时采用的防御战术也沿袭下来，后来的城堡在这方面基本上没有什么比较大的改动。


▲土岗—城廓式城堡


▲石制城堡


▲轴心环形城堡

土岗—城廓式城堡对建筑技术和花费上要求比较低，对地形的选择也没有什么要求，但是缺点也很明显，就是坚固度达不到要求，只能防御小规模的进攻，建筑规模也比较小。11世纪左右，随着战争技术的发展和城镇的复兴，土岗—城廓式城堡已经越来越无法满足防御上的要求，所以此时石制城堡开始流行起来。第一次十字军东征对石制城堡在欧洲大陆的流行起了非常大的促进作用。由于大面积的征服土地只能由少数的留守骑士来驻守，城堡的坚固度被异常强调。骑士们受到拜占庭帝国高大城墙和坚固要塞的启发，利用石块修筑了更大、更坚固、更复杂的石块城堡，这些城堡建筑模式也被归来的骑士带到了西欧，由此在西欧被迅速传播开来。石制城堡一般是利用石制幕墙代替原先围住城廓的木质尖板条栅栏，幕墙由切割成块的石头逐层砌成，在幕墙的顶端会有间隔的留下空隙，形成带枪眼的城垛。沿着幕墙每隔二三十米有一座正方型的防御塔楼，方便弓



箭手射箭保卫城堡。方形的塔楼有明显的弊端，就是其四角的承受力不够，极易被破坏。所以在12世纪，借鉴拜占庭人和阿拉伯人的技术建造更易于防御的圆形或半圆形塔楼。城



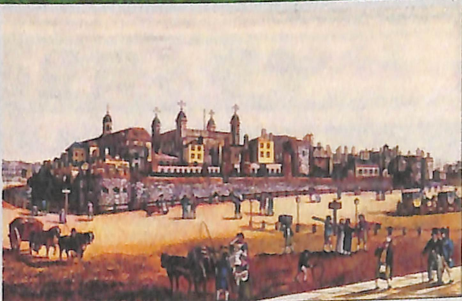
堡主塔由于拥有领主住所和最后阵地的双重特性使得对于其设计变得异常讲究，一般早期的石块城堡通常为长方形，这样做是处于内部布局和舒适性的考虑。但是它作为最后的防线同样有四角承受力不够的缺点，所以后期的城堡主楼建设倾向于外部呈圆形或多角形，内部为方形的城堡主塔。也有更加简便的设计，只在方形城堡的主塔外面再围上一圈近距离的高墙，称之为"罩墙"。外圆内方的这种设计不给敌人展现任何平面，受力点分散，更易于防御，而内部利用穹顶和扶墙精心设计出高大空旷的空间，便于居住，华丽且壮观。

公元13世纪后开始出现石制城堡的加强型，英国天才建筑师——圣乔治的詹姆士设计出了有史以来最为坚固的城堡，这种建筑样式被称为"轴心环形城堡"。城堡具有两堵同心圆城堡护墙，对外墙进行加固，内墙远高于外墙，为的是让内墙上的弓箭手有更大的视野和射击范围，从而形成内外墙上的交叉火力。在内圈的四个角各建一座圆形塔楼，这样城堡主塔的重要性变得不重要，以至后来完全省略主塔，因为设计精密的塔楼和门房即使在敌人进攻内墙时也能独立坚持。城堡四周还会挖掘一个巨大的湖环绕城堡作为护城河，河水引自别的江湖。一般"轴心环形城堡"都是在原来老城的基础上扩建的。

15世纪后，大口径火炮的出现，使城堡的军事地位迅速消亡，军事性城堡逐渐被废弃。另一方面，由于贸易自由化及大航海时代到来，辖区人口迁移，从贵族到贫民都开始追求更开放、更舒适的生活，不愿龟缩在狭小的城堡中，城堡变得不再那么重要了。

居所、商业——城堡发展的副线

城堡为它的主人领主提供坚实的防御，也是他们生活的地方。除了领主之外，还有家臣和大量的仆人来维持城堡的日常运转，当然还有军队驻扎在内。农民或佃户则散居在城堡周围的庄园内，挤在狭小简陋、阴暗潮湿的茅屋里，只有当战争来临的



时候，才和他们的牛群及动产一起挤在城堡里。当时英国赞美诗人约翰用这些话描述这样的生活："富人住在城堡里，穷人住在茅舍里，上帝造就了他们的高低贵贱，安排了他们的富有和贫穷。"（当时的人真是唯心啊！）

城堡的建筑风格一直被其防御职能和住宅职能所左右，就像上面所说的城堡主楼采用外圆内方的设计也是两种建筑目的相互妥协的结果。在城堡发展的早期，在不损害城堡的坚固度的前提下，其主人总是想方设法让它住起来更加舒适一些，比如上面说的内部利用穹顶和扶墙精心设计出高大空旷的空间，即便如此，领主的生活还是相当原始。一直到14世纪末城堡的防御职能逐渐失去以后，城堡才完全以艺术、生活为发展目标，不再以坚固度为最高要求。这个时代的城堡总体呈现精美、奢华的风格，表现了贵族们糜烂的享乐主义倾向。

十字军的东征为欧洲的大小贵族带来奢靡的东方享乐主义文化，描绘

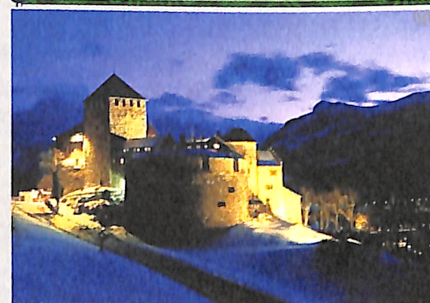
了一幅“人间天堂”似的美丽憧憬。这种对于追求物质生活的理想强烈地激起了贵族和骑士对华美生活的向往，当然这是建立在广大农民的困苦之上的。体现在城堡的建设上，就是精美而艺术化，从实用主义向艺术主义过渡。统治者们不恤民力，恣意享受。有的统治者拿城堡当做享乐的行宫，专门选择风光秀丽，便于鸟瞰的高处修建（当然，高处修建城堡更多是出于防御的要求，这一点上倒是不矛盾）。比如，日耳曼裔的东罗马帝国皇帝西奥多希厄斯二世，可以说是这方面“出类拔萃”的代表性人物。他曾为此精心择址，把宫殿建在海边的山顶上，借以眺望周围的风景和大海的壮观。显然这些贵族的享乐加剧了农民的困苦，也增加了两者的阶级矛盾，但是这对城堡艺术风格的形成还是起到了促进作用。事实的确有点惨不忍睹，精美的哥特式城堡后面却是农奴的血泪。封建主义的艺术，本身就是为统治者服务，建立在劳动人民的痛苦之上的，世界各地几乎都是如此。

城堡里领主和他仆从的生活的正常运转，对服务业和商业都有巨大的要求，一般除了领主居住的主楼以外，城墙内还有马厩、灶房、储藏室、库房、面包房、洗衣房、教堂以及仆人们的木屋。贵族们逐渐加剧了对奢靡生活的向往，对商业提出了更高的要求。城市开始通过这样的步骤——收拢人口、发展聚落、形成城市，渐渐围绕着城堡逐渐发展起来。德语中的地名以“－burg”为后缀结尾的城市，都是由一座中心城堡发展而来的。比如坐落在易北河上德国第一大港、第二大城市汉堡（Hamburg）；坐落在莱茵河上的欧洲最大的内河港口，德国首屈一指的钢铁工业基地杜伊斯堡（Duisburg）；萨克森安哈而特州的首府马格德堡（Magde－burg）等，都是赫赫有名的大城市。中小城市更是不计其数。市民一词（burgess）也是由此而来。此外城堡大都建在交通便利的地方和河道口（出于防御性的考虑，这些地方有防守的价值），非常便于商业、贸易的发展。随着贸易的发展，这些城堡逐渐结成贸易链或贸易网，加速了其周边城市的形成。特别是河道沿岸的城堡发展得特别快，这是因为中世纪的交通以河道交通最为便捷。特别著名的比如莱茵河、多瑙河、美茵河沿岸。

商业必须有商人才能得以发展，但是商人行商必须有流动性，必须要求法律承认其为自由之身，虽然很多商人是依附于城堡的农奴之子，但由于离开家乡，实际上自行获得了解放。这样就打破了封建社会中土地对于人的束缚，为后来的资本主义做了准备。从这一点上说，城堡本身的发展为以城堡为象征的封建社会挖掘了坟墓。

当然，城堡的发展也不都是积极意义，比如城堡在维护一方平安的作用的同时，也增加了封建领主与中央对抗政治资本，成为统一的民族国家形成过程中的障碍。而且许多城堡废弃后成为流浪骑士的匪窝，不仅为打家劫舍的恶霸领主提供了据点，更是封建领主随意设卡强取豪夺商旅的关口，对商业流通和地区经济发展起了消极的影响。

城堡的建筑艺术——罗马式与哥特式


▲罗马式风格的古堡。

城堡的建筑艺术在发展过程中，主要形成两种有代表性的风格：罗马式与哥特式。其中罗马式在英国也被称为诺曼风格，两种式样在时间上是先后的关系，都对今后的建筑艺术发展产生深远的影响。

罗马式又称罗马风（Romanesque），意思是指“罗马的影子”，流行于11～12世纪

世界名城堡介绍

振翅欲飞的鹭鸟



坐落在日本兵库县姬路市的姬路城是日本江户时代建筑艺术最高成就，日本木造建筑文化的象征，于1993年通过注册成为世界文化遗产。

姬路城的历史可以追溯到大约660年前。1333年，赤松则村在姬山上设寨，其子贞范于1346年开始建筑城堡。1580年，羽柴（丰臣）秀吉入城，作为统治西国的据点，建造了具有三层的天守阁。现在的城堡是池田辉政费了9年时间于1609年建设完工。由于用白漆喷涂的城堡墙壁十分美丽，因而人们也将之称为“白鹭城”，其美丽的风姿常常成为文学作品的描绘对象。

姬路城的美丽与两个女性有关。一个是忠于爱情的千姬。千姬是德川家康的孙女。19岁时，大阪城战乱，丈夫自杀，她只好四处逃难。逃难中，遇到桑名城主之子，两人一见钟情，结婚后移居姬路城。没想到长子3岁夭折，接着丈夫又死亡。她不得不回到江户，独身活了40年，70岁死去。另一个是殉于爱的女人——阿菊。500年前，姬路城主的管领企图谋反。城主手下的忠臣知道了以后，让他的情人阿菊作为女佣潜入管领家打探。后来，管领果然夺取了姬路城。忠臣往外逃难，但阿菊仍然留下来。不久东窗事发，管领故意藏起一个碟子，嫁祸给她，把她投到井里，诛杀之。之后，姬路城开始出现鬼怪。（SQUARE的SFC游戏《LIVE A LIVE》“幕府篇”里面有个叫阿菊的女鬼就是指她，好像头上还顶着一个盘子）。除此之外，姬路城还有一些诸如宫本武藏在天守阁降妖伏魔等神话色彩比较浓的传说。

按照日本的分法，他们的城堡按地形状况被大致分为“山城”、“平城”和“平山城”三类。姬路城是一座在由姬山与周边平地构成的地形条件下建造起来的平山城。是一座木结构城堡，也是世界上规模最大的木结构建筑之一，用了8年的时间于1609年建成，动用人数达2500万人次。城堡以天守阁为中心，由3个小城楼与天守阁相连，构成一体，十分壮观，是日本全国城堡中最美的一座。楼顶和房檐构形优美，被称为“千鸟破风”的山型屋顶与被称为“唐破风”的波浪型屋顶的组合，形成一种庄严的美丽。城内有很多门，按照著名的日本古诗《伊吕波歌》的诗词给门取名。整个建筑宛如一只优雅的白鹭，因此，姬路城也被称为“白鹭城”。姬路城在日本人的心目中地位非常高，不仅是其有雄壮威武的一面，还有典雅秀丽的另一面，是一种日本人民族的审美观在建筑上的反映。日本人喜欢的东西，总是存在着极大的反差，是一种既矛盾又融合的东西，就



的西欧，但是一直到19世纪才得到认同。最初由19世纪法国历史学家德热维尔从语言角度来指使用罗马语系（拉丁语）的各国，后来被法国艺术家德科蒙用作表达一种受到古罗马文化影响的欧洲中世纪早期艺术风格。


▲罗马式筒型拱顶。

罗马式城堡发展于对城堡的防御职能最强调的时期，其产生完全是对于之前欧洲长达700年战乱史的总结。城堡的建筑风格大都是由古罗马建筑和拜占庭建筑那里借鉴而来。一方面是多年的战乱并没有条件积累城堡的建筑艺术，所以就近沿用了过去的建筑技术；另一方面，古罗马的防御性战争的方式仍然在被继续沿用。

罗马式建筑最主要的特征在于它的半圆形和从古罗马人那里继承下来的筒型拱顶。筒拱是这个时期建筑的代表，一般都交叉应用于壁柱和封闭拱廊上，既坚固又有艺术性。还有塔楼的圆形结构，使得塔楼不易被破坏。其他的建筑特点有利用狭小的窗户、半圆形的拱门、低矮的圆屋顶、逐层挑出的门框来做装饰。整栋建筑由于大量使用立柱和各种形状的拱顶而达到一种敦实厚重、均衡安稳、力度饱和的美学效果，狭小的窗口与内部广大的空间形成强烈的对比，使得城堡内部光线暗淡，进深感极强，给人一种神秘幽暗之感。给大家一个直观式的认识，游戏《ICO》中的城堡就是典型的罗马式城堡，确切的说是位于苏格兰的诺曼式城堡。相信玩过的人对于罗马式城堡那种敦实稳重，神秘幽深的美都记忆犹新吧。


▲罗马式圆型塔楼。

英国的情况比较特殊，由于长期受到北欧海盗的骚扰，他们的建筑受到北欧建筑风格的影响。北欧的海盗的船首采用自然弯曲的树干，不久，就被运用到建筑上，出现了英格兰及北欧特有的木柱与屋顶相连的建筑形式，这形成了英国自己的罗马式建筑风格，叫做“诺曼风格”。“诺曼风格”也是罗马风的一种。

罗马式建筑在发展过程中一直在向着更高更大的方向发展。但是筒拱十分笨重，需要巨大的墙体与扶壁。这个制约了城堡向高、大的发展追求。这些原因促使了后来哥特式建筑的诞生。

哥特式（Gothic）把城堡的建筑艺术推向了一个新的高度，12世纪以后的中世纪天空，被这些笔直的轮廓线勾勒出一道道靓丽的风景。从彩色镶嵌玻璃窗中投射过来的美丽阳光，又让人恍如隔世，如梦如幻。

与罗马式正相反，罗马式建筑是世俗建筑影响宗教建筑，而哥特式却是宗教建筑影响世俗建筑。这与中世纪的生活困苦不堪，人们把希望寄托给缥缈的宗教有关。当时人们对宗教的虔诚到了难以想象的地步，巴黎圣母院就是靠贫弱的老年妇女辛苦挣得的分文毫厘积攒起来得。1140年第一座哥特式建筑出现在法国，由圣丹尼修道院的院长絮热尔将一座修道院改建而成，是一座教堂。改建的初衷，是想让教堂建筑能够体现光、数、高这三个理想。圣丹尼教堂一经建成，引起轰动，马上这种建筑风格就在欧洲大地上流传。这个教堂修建后25年，每一个曾派人出席过典礼的教区，都矗立起了一座通向天国的哥特式教堂。哥特式建筑风格对城堡的影响在时间上要比对教堂的影响晚上大约一个世纪，完全是时代变迁的结果。


▲哥特式飞扶檐

一般认为，“哥特式”这个词是由16世纪的伟大画家拉斐尔先提出来的，特指文艺复兴以前北欧和中欧的建筑，这个词充满贬义，和“野蛮”是同义词。后来艺术史家乔治·瓦萨里进而把介于欧洲古代与文艺复兴之间的所有艺术都贬称为哥特式，以突出文艺复兴是对古典文化的改革，但是这种称法未免有些过了。

哥特式建筑给人一种向上升腾的感觉。建筑师利用罗马式建筑中曾经


▲《鬼武者2》CG中的姬路城。

像在樱花下舞刀一样。城堡的结构也与日本传统的追求自然，追求天、地、人“三才”和谐的审美观相符，其主楼和3座副楼的高低和角度与花道里对插花的要求有很大的相似之处，体现了日本人推崇的结构美。日式的插花和欧美的中心对称式不同，比较在乎高度和角度的微妙配合，一般是由三枝主要的花来撑出整个结构，其余的花为点缀和陪衬。这三枝花中，高者为天，低者为地，中间为人，称为“三才”，三者之间有一定的角度关系。而“姬路城”的结构也有这样的特点，看似凌乱，其实精妙而和谐。


▲《天诛叁》CG中的姬路城。

当然这座城堡是作为防御要塞而存在的，我们看来很美丽的东西其实都有在军事上的实用性，比如天守阁的用途，白色的墙体等等，这些在正文中有所描述，这里就不多说了。

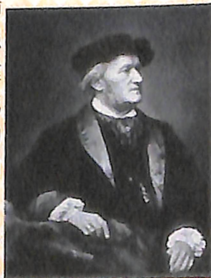
“姬路城”在《侍魂》、《LIVE A LIVE》等游戏中均有登场。

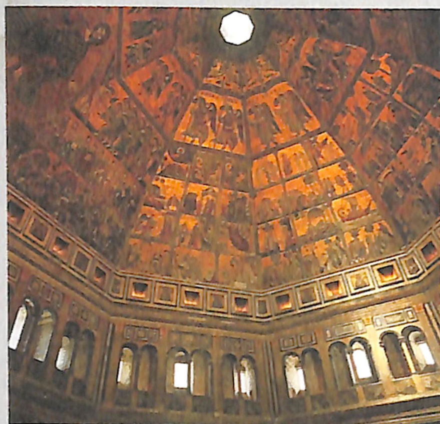
疯狂国王的浪漫想象


▲国王路德维希二世

有一座城堡其实不应该出现在凡间。

坐落在德国南部巴伐利亚的“新天鹅堡”也许是世界上最美丽的城堡了。它是由拥有“童话国王”和“疯狂国王”之称的巴伐利亚国王路德维希二世（Ludwig Ⅱ，1845～1886）于1869～1886年间建造。整座城堡似乎是用路德维希二世对中世纪骑士故事疯狂不切实际的幻想和瓦格纳雄壮而华丽的歌剧建造的。每一个游历过这座城堡的人，都会认为这是一个梦，一个路德维希二世用自己的幻想和疯狂的爱情编制的一个梦。城堡虽建于19世纪，但完全是以15、16世纪哥特式式样建造的，室内装饰也完全按照中世纪风格进行。这座城堡著名不仅仅是因为它自己的华美，还有两个重要的意义。其一是对于音乐迷来说，这座城堡是朝圣德国著名音乐家理查德·瓦格纳（Richard Wagner，1813～1883）的圣地，由于路德维希二世极度欣赏瓦格纳的才华与作品，乃至痴迷。这座城堡完全以瓦格


▲理查德·瓦格纳


▲意大利洗礼堂

出现的矢状间卷和十字拱加以改进，产生了作为骨架的曲肋拱，使它向上延伸，利用尖拱使它跨度的大小可以随意设计。整个建筑几乎没有墙壁，骨架主面之间是一个又高又大的窗子。这种建筑物的内部骨架结构赤裸裸地袒露着垂直的线条和一个个矢状尖卷，使得它的内部宽，高且明亮；外部同样采取裸露结构，垂直的壁墩柱和架空的飞拱卷以及扶壁林小尖塔和巨大的窗孔结合在一起，同样给人一种升腾的感觉。对于哥特式的升腾感，现代心理学家的研究认为：高直的视觉对象，能使人在心理上产生一种奇特的崇敬感受，就像人们看见嶙峋的高山，飞流直下的万丈瀑布以及高卷的海潮时，会造成一种心灵的撞动与虔诚之感。这非常利于表现宗教题材，所以被教堂广泛采用，而城堡对于哥特式建筑风格的运用则完全是出于它的精美。

哥特式城堡的精美，还在于其豪华的室内装饰，主要体现在这两点上——玻璃镶嵌窗和雕塑。玻璃镶嵌窗是哥特式建筑的标志性特征。由于哥特式建筑近乎框架式的结构，窗子占满了支柱之间的整个墙面，使得雕刻和壁画没有墙面可以依附，所以人们自然而然地想从窗户的装饰上动脑筋。由于技术水平的限制，人们无法制造非常纯净的玻璃，玻璃由于含有杂质，有着各种各样的色彩。另一方面，受到地中海沿岸的镶嵌艺术的启发，于是诞生了哥特式特有的玻璃镶嵌窗艺术。当阳光透过镶嵌窗的时候，彩色的光线在斑驳离奇的墙壁上制造出出奇的美丽。此外雕塑也是到这个时代才发扬光大，虽然之前的希腊罗马文明已经将雕塑艺术发展到一个很高的高度。但是由于基督教在中世纪的很长一段时间里对偶像的崇拜持否定态度，所以雕塑这门艺术在那个时候有很长的真空期。从 11 世纪起，随着新一轮的建筑竞赛，为了凸现豪华与繁荣，市民们逐渐在教堂和城堡中增加雕塑，工匠们也不受约束地创作起来，雕塑在哥特式城堡中大量作为装饰而采用，刺激了这门艺术的发展，对之后的文艺复兴也有积极意义。

哥特式建筑风格在城堡建筑中被大量使用的过程也是因为火药的发明，城堡的防御职能逐渐失去的过程。在从罗马式向哥特式转变的过程中，城堡逐渐失去了其森严的外观，越来越向外敞开，塔顶有了大大小小的天窗，在塔的正面开设可以观望河上远景和周围乡村的窗户，在内院出现了降低的拱廊和经过雕刻的扶墙以及楼梯。当然，这些都是用城堡的坚固性换来的。

当时领主们对于哥特式城堡的追求可以到非常疯狂的地步，许多石匠除了维护他们的城堡外，可以不管其他事情而得到很好的薪水。更有甚者，拜约（Bayeux）的女伯爵阿尔贝尔达（Albereda）砍了她建筑师的头，以确保不会有人建另一座城堡和她竞争。女人的虚荣心发展到这个地步是恐怖的。

哥特式的艺术是欧洲封建社会城堡建筑艺术发展的最高成就，是其文化艺术的总结。游戏中非常喜欢使用哥特式的城堡，因为它极其精美。比如《恶魔城》、《鬼泣》都是，特别是《恶魔城》，大量使用哥特式的建筑元素尖顶、镶嵌画、塑像等，玩过的人自有体会，这里就不多说了。

纵观整个城堡发展艺术史，我们可以发现一个有趣的现象，就像任何实践性的技艺一样，在其发展的过程中积累下来的成功的、可信的技艺和方法以及令人感到亲切和舒适的形象总是不断地被运用，不断循环往复地出现（这一点可以参考我们现在的流行文化，有很多相似的地方）。以至于当一座带有罗马风格的城堡出现在我们面前时，我们很难说它是 3 世纪古罗马时期的建筑还是 11 世纪中世纪欧洲“罗马风”或者


▲瑞士哥特城堡



▲迪士尼的 LOGO


▲美国迪士尼的“睡美人”城堡

纳的歌剧内容进行装潢，歌剧中的人物和场景都被绘成壁画作为装饰。如果你也熟悉瓦格纳的作品，游览过程可以不用任何向导讲解。其二是世界上所有的迪斯尼城堡都是参照这座城堡建造的，包括美国迪斯尼的“睡美人”城堡和日本东京迪斯尼的“灰姑娘”城堡。据说华纳兄弟早年在游览这座城堡时，城堡的美丽和脱俗给他们留下很深的印象，所以后来选择它作为迪斯尼城堡的蓝本，并且作为迪斯尼的标志性建筑，现在迪斯尼的 LOGO 里就能看见这座城堡。

“他是那么的英俊、有教养、热情洋溢又真诚，我真担心他的生命会像神所托的梦一样，悄然而逝。”18世纪著名剧作家理查德·瓦格纳第一次谒见巴伐利亚国王路德维希二世之后这么赞叹道。

路德维希二世是一个非常英俊且才华横溢的国王，但是不幸的是他在政治上面缺乏才能。他自己也曾努力学习过治国大略，可是这样艰巨的职务并非他优柔的个性所能承担得来的。也许早年追求自己的表姐茜茜公主失败而带来的爱情上的挫败感和在政治上与“铁血宰相”俾斯麦无力角逐导致的挫折感使得他从虚幻世界寻求寄托。他个性自闭、举止诡异，时常生活在虚无飘渺间，沉迷在歌剧的遐想世界。

路德维希二世的家族背景非常奇特，他的祖父、父亲都对艺术有相当造诣，也很注意子女艺术修养的培养，惟独忽视他们政治能力的教育。也许这样的教育使得路德维希国王的文化修养非常高，在很多方面都有所涉猎。他早年也学过建筑学，“新天鹅堡”也许只有这样的人才能造得出来吧！

新天鹅堡源自于路德维希童年时的梦。路德维希二世的父亲麦克斯米连二世在年轻时购买了一座城堡废墟，即高地天鹅堡（也称老天鹅堡）。这座城堡始建于 12 世纪，据中世纪的吟游诗记载，建造城堡者是戍守天鹅之乡的骑士们。城堡中“天鹅骑士”的壁画使得童年的路德维希沉浸在中世纪英雄史诗的幻想之中，城堡周围的森林区域，又培养了他对大自然的热爱与对阿尔卑


▲如童话般的新天鹅堡

在英国应该被称为“诺曼风格”的建筑，还是16世纪“新古典复兴主义”的建筑，或者是以后的什么东西。当然精细一些的分类法可以帮我们分清这些建筑的区别，在这里这样说无非是想说明建筑发展的循序渐进性。欧洲的城堡或者延伸到建筑史的发展，就是在这样的螺旋上升中前进的。

中世纪的城堡，拥有保存中世纪艺术的特殊价值，其凝结的中世纪美学使其魅力永存。

东方城堡

东方的城堡，仍然建立在战乱频频的地方。主要是日本和阿拉伯地区，因为这两处都有很长时间的战乱史。日本主要是内战，其城堡多为木结构；而阿拉伯地区是十字军铁马兵戈履及之处，留下了许多城堡作为当时的历史的见证。其中，十字军建设的城堡多为罗马式，以防守为主要目的，而穆斯林也发展了他们自己的城堡文化。实际上，穆斯林的城堡是所有城堡中最精美的，城堡中多用水池，雕刻（只是花纹，穆斯林反对塑像，认为是对真主的侮辱），渲染出一种浮华的美，与阿拉伯民族的独特文化息息相关。


▲十字军到达以色列

日本自古就是一个多战的国家，自大和时期就开始兴建各类要塞。不过大多是临时性的。进入中世、武士时代以后，城堡的作用更加提高，规模开始扩大，数量开始增多。特别是在战国时代（15世纪中期至16世纪后期），战国诸侯纷纷构筑起防守坚固的城堡，以作为对其领地统治的中心和军事据点，例如织田信长（1534～1582）的安土城、丰臣秀吉（1536～1598）的大阪城等雄伟的城堡，这些城堡为后来江户时代（1603～1867）的城堡建造打下了基础。日本人把这个时代称为织丰时代（1568～1603），也叫安土、桃山时代，其理由是，织田信长的居城安土城和丰臣秀吉的另一座居城伏见桃山城，均以其豪华辉煌而被作为日本城郭建筑文化的代表。


▲安土城模型

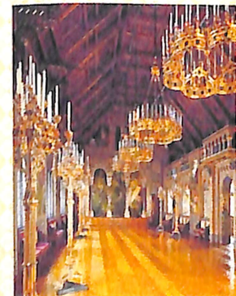
日式城堡最大的特点就是“天守阁”和它涂有厚厚的白漆的外墙了。“天守阁”其实是城堡的望塔，在战时发挥司令台作用的，渐渐地，“天守阁”成为城主威严的一种象征。为城堡增添雄壮威武的感觉。外墙的白漆原本是出于防火的考虑，因为日式城堡都是木结构。这种白色的城壁与屋瓦以及黑色的板墙等却相互辉映出一种美感，极具魅力。

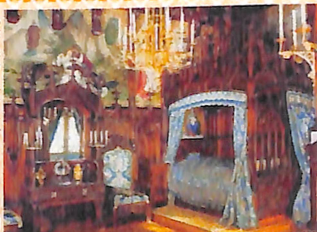
日本人对于他们自己的城堡非常崇拜，这与他们历来的民族自豪感有关。城堡显示出一种辉煌和雄伟，为日本人带来一种心里满足感和自豪感，俳句诗人松尾芭蕉的一首俳句可以很好地描述日本人在欣赏自己城堡时的心境：“夏草や兵ども梦のあと”（大意为：这片夏草丛生之地是当年勇士壮志的见证）。

穆斯林城堡的欣赏地却不在阿拉伯地区（因为这些地方的城堡大都与它的主人一起风化成黄沙了，生长于斯，卒亡于斯），而是在西班牙，因为西班牙长达700年被穆斯林所占领，留下了无数精美的穆斯林建筑（也给欧洲留下了无数阿拉伯美人，我们熟知的依莎贝拉·阿佳尼，阿佳尼这个姓就是一个阿拉伯人的姓，可想而知，阿拉伯人的黑纱挡住的是何等天香国色、万千风情）。这些穆斯林城堡后来大都被改造成哥特式建筑，但是我们仍然可以看出明显的穆斯林建筑的痕迹，就像黑纱罩不住阿拉伯女人的柔情一样。

说起西班牙的穆斯林城堡，让我想起了一首古典吉他“名曲中的名曲”《阿尔罕布拉宫的回忆》(Recuredos de la Alhambra)，是作曲家泰雷加为了纪念其挚友法国画家阿尔费·哥登而作。作者仿佛是一位历尽沧桑的老人，抒发了自己对于这座宫殿的无限感概和对友人的思念之情。这一乐曲从头至尾都运用了吉他技巧中的“轮指法”来演奏，难度相当大，充分发挥了吉他音色的特征，是近代古典吉他音乐的最高峰。乐曲的结构类似三段体，但又与普通的三段体有很大区别。乐曲为3/4拍子，A段主

斯山深厚的感情。在他15岁时听了瓦格纳的歌剧《罗安格林》后，便深深地陷入对于瓦格纳的敬慕和欣赏之中，并着迷于整个瓦格纳式的德国神话故事中的世界。他对于瓦格纳的崇敬后来转化为超越常理的依恋（有记载表明路德维希是一个BL，但是瓦格纳显然不是，而且大路德维希32岁，真的是很难理解这段感情），最终让他自己走上一条不归的路。他18岁登基，之后找到满身债务的瓦格纳，把他从债务中解救出来，还给他一切所需要的东西。出于对于瓦格纳不切实际的爱情，他于1869年开始建造“新天鹅堡”，城堡内完全以瓦格纳的歌剧作为装饰，隔年在格拉斯坊河谷按照瓦格纳歌剧《尼贝龙根的指环》中的一个场景建造了菩提院堡。早期建造城堡还是国王自掏腰包，当然他的钱包满足不了他这样的挥霍，他债台高筑以至于不顾一切要求国会部长从国库中拨款资助兴建。1886年，他的叔叔即继承人卢波尔德亲王宣布国王是疯子，把他赶下了台。他的结局既神秘又悲惨，至今都不清楚是自杀还是他杀。1869年6月12日，路德维希被软禁在慕尼黑郊外的伯格城堡，第二天，他和他的私人物理学家本哈特·冯·戈登博士外出散步，从此一去不返。一支搜索队出发寻找，结果在距离河边约20米处的浅水滩中发现了漂着的两具尸体。“新天鹅堡”至国王死时尚未完全完工，他只在这座城堡中住了172天。也许这个人的一生和他的爱情，就像他卧室里以瓦格纳歌剧为题材的壁画《特里斯坦与依索尔德》里的爱情一样，凄美、哀怨、不切实际，为世所不容。据说，他曾下令在他死后要将城堡毁掉，绝不开放民众参观，幸亏这个命令没有被执行，不然我们也看不见这样美丽的城堡留存在人间了。


▲富丽堂皇的歌者大堂


▲卧室中的《特里斯坦与依索尔德》

这个人真的很难对其做评价。作为国王，他是不合格的；但是作为艺术家，却是百年难遇的奇才；他与歌剧大师瓦格纳的知音之交，掀起政治波澜，也助长一波波音乐浪潮影响欧洲其它国家；他埋首耽溺于一切华美的事物，从而在整个巴伐利亚地区留下许多艺术与建筑的瑰丽之作……这样的人只有我们中国的李后主、宋徽宗和印度建造泰姬陵的沙杰汉国王可以媲美了。

这座城堡在游戏《王国之心》、《女神侧身像》里有登场，并影响了一切游戏中的哥特式建筑和童话风格的城堡。

水天一色的圣境

玩过游戏《混沌军势》的朋友可能都会觉得其中的那个城堡很漂亮，其实这个城堡在现实中的确存在，游戏中的城堡完全是按照法国诺曼底圣马洛湾的圣米歇尔山上圣米歇尔城堡绘制的。圣米歇尔山是与巴黎的埃菲尔铁塔齐名的法国标志性建筑，法国哥特式建筑的顶峰，宗教建筑中的杰作，并于1979年被联合国科教文组织列进了世界文化遗产名录。


▲阿尔罕布拉宫庭院

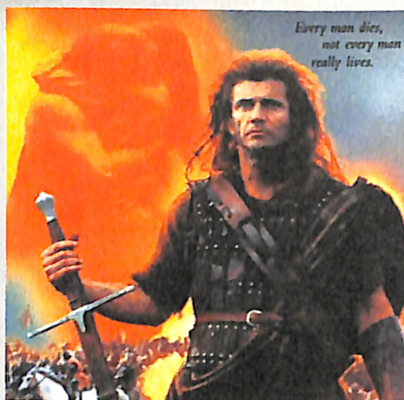
题为a小调，充满西班牙风格的曲调中流露着一丝忧伤，是阿尔罕布拉宫现状的写照，历经沧桑，已光芒不再；B段主题为A大调，色彩顿时转为明朗，与A段主题形成鲜明的对比，听众从中可以体会到阿尔罕布拉宫往日的辉煌，这正是标题中所“回忆”的内容，通过“回忆”与“现实”的交织，乐曲最后在C段以一种复杂的感情在宁静中结束。保罗·莫里哀也曾经改编并指挥演奏过此曲，但笔者喜欢听的是纯正的古典乐，这里就不做介绍了，对轻音乐感兴趣的朋友可以自己找来听听。

阿尔罕布拉宫，是在西班牙的伊斯兰建筑中保存得比较好的一所城堡，位于西班牙的山城格林纳达，它是摩尔人在西班牙境内最后一个领地，是整个阿拉伯建筑最最完美的体现。阿尔罕布拉宫主要是由红砖制成，在阿拉伯语中阿尔罕布拉是红色意思，再加上建在红土山冈上，所以又叫红堡。从外表看来宫殿朴实无华，和其他城堡没什么差别，但是在高耸的墙壁和塔楼的后面却隐藏着惊人之美。喷泉、迷宫、花园、雕刻无不显示着宫殿的奢华，我们从这些地方足可以想象当时艺术的精美。阿尔罕布拉宫在修建时已经面临王朝覆灭的边缘，可是摩尔人仍然把王宫造得如此精美，声称这是艺术至高无上的境界，是蜡烛的最后一丝闪动，是刀刃上的行走，是没落中的奢华。虽然最后的火焰烧得最美，但是颓废的奢靡却不可避免地带着一种在无可奈何的哀愁中寻找欢乐的忧郁。这个城堡的主人摩尔人的国王爱上了一个基督教徒，结果被废黜了。由他的幼子继承他的王位，继位以后这个城堡于1492年1月2日被攻破。穆斯林投降时候城下5万基督军全部跪下向上帝表示感谢，我们终于收复了整个西班牙。

城堡与战争

前面已经说过，中世纪的战争是防御性战争。一旦战争爆发时，势必围绕城堡进行。

对于游戏来说，也许城堡战争的一面最有吸引力了吧。只要涉及中世纪战争的游戏，都会涉及到城堡战争，不过也许是技术限制，大都表现得比较抽象，至今没有能够完美再现中世纪攻城战场面的游戏。也许SQUARE ENIX马上就要出的《龙背上的骑兵》能满足我的要求吧。其实这方面还是电影表现得要真实一些，有几部电影中的攻城战都极为逼真。比如梅尔·吉布森的《勇敢的心》、吕克·贝松的《圣女贞德》还有大名鼎鼎的《指环王2 双塔》。特别是《指环王2》，甚至表现得有些夸张。如果撇开画面和拟真度不论，游戏中最能表现中世纪错综复杂的贵族之间的关系、理想化的骑士战争、中世纪各种风格的城堡（很小，但是的确每个城堡都有自己的风格和渊源）的就是《火焰之纹章 圣战之系谱》了，把理想化的骑士战争表现得淋漓尽致。



▲梅尔·吉布森的《勇敢的心》

就像剑与盔甲之间相互制约，相互促进的发展关系，攻城技术和器械与城堡之间的关系也是这样。城堡的主要抵抗线是幕墙和突出的塔楼。如果有护城河，则护城河外的地面就会被清理干净。在城堡容易受到攻击的地方，利用围墙、护城河、塔楼、幕墙来加强。城堡中一般存有可供一年食用的粮食，再加上敌人来临前佃户带进来的牛群、猪群和小鸡，供养守城兵士绰绰有余。中世纪攻城战守方与攻防之间的人数比一般是1:10，所以，被粮草问题拖垮的往往是攻方。相对于食物，水的问题要更加重要些，水源往往成为受攻击的目标，所以修建护城河不仅是处于防御的考虑，也是处于水源的考虑。1136年英国国王斯蒂文在城堡中受到反叛贵族鲍德温的围困时，被对手探知水源的所在，城堡中的两口井相继干涸，守军不得不靠喝酒解渴，并用酒做面包、做饭，后来不得不用马血和人尿解渴，一直坚持到反叛者屈服，守城方也只剩一口气了。除了水源以外，城堡还有一些容易受到攻击的地方。如果攻方对这些弱点善加利用，即使再坚固的城堡也会被攻取，城堡在结构上最大的弱点就是它的地基了，因为城堡在地基的建设上


▲攻城弩


▲《混沌军势》中的建筑风格十分华丽。

西方流行着的一句话“没到过圣米歇尔山就不算到过法国”。圣米歇尔山耸立在法国北部，诺曼底及布列塔尼之间，一片雾气迷蒙、波涛汹涌间的沙地上。山顶上锥形的圣米歇尔城堡建筑群足足比它赖以存在的、直径约1公里的小山高出近两倍！城堡哥特式的尖顶高耸入云，顶上立着一尊大天使圣米歇尔的金色银质持剑雕像。涨潮时，海水会从15公里以外的大西洋奔涌而来，瞬间没过流沙，使圣米歇尔山成为一座孤岛。它就这样游走于“陆地”和“海岛”的两种身分间。年复一年，日复一日，循环了近千年。

圣米歇尔城堡始建于公元8世纪，其成因和我国的敦煌颇有几分相似之处。相传在8世纪初，圣米歇尔山附近阿弗宏许区的奥贝主教在睡梦中见到米歇尔天使（米歇尔是圣经中的重要天使，他专司这三个任务：一、秤人类的灵魂，区分善和恶；二、带领人民进入天堂，保护他们免受噩梦诱惑；三、守护天堂的入口。），天使指示他在岸边刚被海水送来的一堆岩石上建设祈祷所，奉米歇尔为守护神。起初，奥贝主教并不以为意，直到天使失去耐心，当他第三次在奥贝梦中出现时，用手指在奥贝脑门上截出一个洞，奥贝才恍然大悟，赶紧着手动工。据说现在在城堡收藏的宝物中，还保留着奥贝留有天使指孔的头盖骨。奥贝起先建的是修道院，现在主体已经埋入地下，公元13～15世纪被改建成用于防御的城堡，在诺曼人与法国人的无数征战中，成了战略要地。

圣米歇尔城堡或称圣米歇尔修道院修建背景比较复杂，地形的特别造成修建上的困难，建造过程横跨几个世纪。建筑群的底部是罗马式的，由罗马式大石柱支撑着两个大殿。几百年来，这是储存食物和收留贫穷朝圣者的地方。而上层的教士们的修行室及会客厅、城堡顶层的圣殿都是哥特式风格，巨大的哥特式尖顶直指天际。但是非常奇特的是，这座城堡的装饰非常朴实，与一般的哥特式建筑不相符，城堡中没有一座精美的石雕，哥特式玫瑰窗上镶的也不是绚丽的彩色玻璃，这和它的修道院背景有关（耳边响起了格里高利的圣歌）。这座城堡是那么的平静、安详、朴实、浑厚，身处其中，一切浮躁会烟消云散，一切烦恼都被大海冲刷干净，只剩下宁静而空灵的内心。

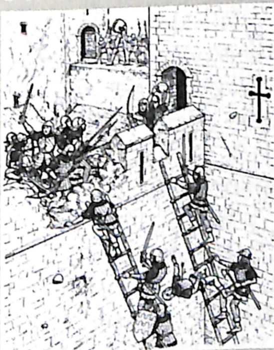
据说，这座城堡最美的时候是在夕阳西下的黄昏，天性娇艳多姿的诺曼底阳光在宁静肃穆的修道院和大海上刷上一层金黄色，随着时间的流动，这层金黄从左到右慢慢铺过村落、树林、大海、远处山头的教堂，直至隐没于虚无。此时的阳光带有一丝圣洁的意味，涤荡着人内心的喧嚣与浮躁。


▲婀娜多姿的圣米歇尔城堡


▲攻城槌

一直不是很注重，所以技术也相对落后，很多城堡都把废弃的古代罗马城堡的废墟作为自己的地基。如果一个城堡不是完全建于坚固的岩石之上，它的地基始终是它的薄弱环节。对于城堡地基的攻击其实看过《指环王2》的朋友都知道，萨茹曼利用炸药（原文中指萨茹曼的妖术）炸毁了罗翰国的号角城堡的地基，导致号称这座从未被攻破的城堡面临巨大的威胁，如果不是冈道尔夫带来了援军，后果不堪设想。这一点的确和现实世界的攻城战是相符的，当然没有妖术，炸药的大规模运用也要到14世纪。一般是这样，找一个角落或塔楼的墙下挖一条隧道，随着挖掘者的向前推进，用大量木料支撑住隧道的顶部。当其恰好到达城堡的墙下时，将大量猪油（有时就是几十口肥猪，省得熬油了）填进隧道，点燃。火焰烧毁木料，并使高楼围墙的一大段倒塌。

一般在正面战场上，全副武装的重骑士本身就是一颗"人体枪弹"，马上的冲锋可以把小规模的城堡穿刺出一个窟窿，除此之外一些攻城机械也在攻城战中被采用。对付小规模的城堡采用的攻城器械是撞墙槌和攻城梯，撞墙槌一般由包了铁头或铜头的树干制成，攻城梯就是一般的云梯，但要长一些，也便于折叠，两者都可以在电影《勇敢的心》中看见。对于稍大型城堡，使用活动进攻塔楼，活动进攻塔楼一般为木制，和城墙一样高，使用前要先将护城河填平，然后将活动进攻塔楼推至城墙边，后面要跟一大堆士兵拿着水桶灭火，以防止敌方使用火把或火箭破坏木制的城堡。一旦活动塔楼被推至城墙边缘，围攻方的弓箭手和突击队就可以站在上面与守城者进行白刃战。这种攻击方式相当有效，在13世纪被广泛采用，在电影《圣女贞德》中可以看见，但是后期有更高大的城堡出现时就不是很好用了，因为活动塔楼不能造得很大。后期主要使用的攻城机械是石弩炮和投石机，石弩炮是用张力和转矩原理制成的机械装置。通常是用绞绳将其轴与欲攻击的围墙保持平行，绳子被固定在轴上并与成直角的垂直木轮辐绕紧，并被拉向地平面。木轮



辐燃烧地梁受到巨大的张力，将末端的投掷物发射出去。这种东西在游戏《帝国时代》中有登场。在游戏《暗黑破坏神2》中也有登场，不过是作为一种弩的名字，想必大家对于"大炮Ballista"这个俗称还是有点印象吧。投石机也是那时比较高效的攻城器械，他是将一燃烧的桁条装在一根横梁的1/4处。这一端受到一连串同样重量物体的重压，而用绞车拉下的较长的一段被装上发射物，每次释放，弹回竖直状态的桁条就准确有力地将投掷物发射出去。这种攻城器可以称为火药攻城器出现前的终极形态了，因为它能反复准确打击同一个目标，大多数城堡都受不了这样连绵不断的进攻。投石机在电影《圣女贞德》中也有登场。相对于攻方，守方一般都在城堡上动脑筋。除了把城堡弄得更加坚固以外，还可以有其他办法。比如，在幕墙的顶端会间隔的留下空隙，方便弓箭手射击。在城墙外侧增加堞眼，以便投掷石块和泼倒沸水。在适当的时候，守城骑士也会杀出去，依靠高机动力进行反击。

中世纪的战争也许没有我们想象中的那么野蛮，一般都以攻城掠地，敲诈勒索为目的。为了勒索赎金，一般对敌人主要将领以活捉为主，对待战俘也是不杀的，当然小兵就没有那么好得待遇了。出于神学、道德或一些可笑的其他原因，骑士们在战斗中遵守各种各样的规范和禁忌，一些武器比如弩在某些时期也是被禁用的，所以现代战争中对核武器，生化武器的限制也是有渊源的，骑士道就是这样诞生的。但是这样的准则有些对内不对外的味道，比如十字军东征时就经常将阵亡将士的头颅通过抛石机抛入城堡，借此传播疾病和瘟疫，这种战术现在看来让人反胃。

城堡战争以火器的大规模运用为终结，从此，中世纪历史走进了一个新的时代。

城堡内的生活

城堡虽然代表战争和喧嚣，也有其和平与宁静的一面。

早期的城堡生活相当简陋，生产力的极度落后使得领主和农奴都没有多少可以选择。那个时期，即使领主们的生活也相当不舒服，更不要说农奴了。在城堡发展的早期，用于领主居住的厅堂非常原始，只有一个大房间，房间中央时一个火炉取暖（这样的厅堂在《博德之门2》资料片《巴尔王座》中的Watcher's Tower中可以看见），火炉上方有出烟的天窗，沿墙壁四周摆放睡凳，仆人们和狗则围绕火炉席地就寝。后来，日常生活

阴森恐怖的骨堡

在那段黑暗期间，兴起了三个强大的人类：班恩、巴尔和米儿寇。他们觊觎耶各所掌有的力量。他们三个立了一个邪恶的协议，为了这股究极力量，他们不惜牺牲一切，至死不休。他们踏遍了整个世界，找寻强大的魔法和咒语来跟死亡对抗。无论遇上多危险的怪物，多可怕的咒术，他们三个始终都能从鬼门关活着回来。最后，他们摧毁了失落的七位古神之一，各自占有了一部分的神力。

他们旅行到灰漠中，找到耶各的骨堡。他们三个与一大群骷髅、尸和不死生物军团战斗，再加上一整队的巫妖。终于，他们见到了他们毕生所追求的事物：耶各和他的骨头王座。

——节选自死亡三神的历史："指骨、骷髅滚球及空荡的王座"

这是《AD&D》的《被遗忘的国度》中关于死亡三神的描写。他们三人被厌倦了自己权利的古神耶各授予了死亡、残暴、杀戮的神力，从而诞生了后来的命运石板的故事。这段描述中。故事的发生地耶各的骨堡好像很有魅力，一座完全以人骨建成地骨堡，象征着死亡。

好像很多恐怖的幻想式小说都喜欢用什么人骨建成的城堡来增加恐怖感。那么这样的城堡现实中存不存在呢？

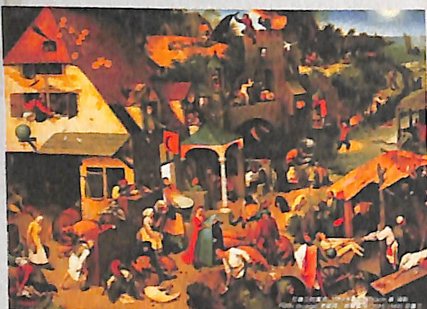
在捷克的库特拉霍拉（Kutna Hora），就有这样的一座建筑，不过这是一座教堂。（正常人能生活在这样的环境中吗？当然不可能是城堡了）这座使用了4万多具人骨（这么多，估计这座城堡不用点灯，光磷火就可以照明了）进行装饰的教堂是用来表示"生命是无常的，死亡随时在我们的面前"这一哲理的（不过也恐怖得可以）。因为基督教对于死亡是持有一种崇敬的态度，所以这样的装饰主要是出于宗教的意义。

13世纪的Sedlec地区修道院长亨利，奉波希米亚国王奥克塔文二世之命，前往圣地耶路撒冷，带回来的一把泥土撒在教堂周围的墓园里，认为埋骨于圣土就可上天堂的信念，吸引了波希米亚地区，甚至中欧富豪纷纷将此地视为身后最佳福地，Seldec因而远近驰名。15世纪间，受限于墓地的面积，修道院计划另外兴建一座礼拜堂来容纳百多年来荒废的遗骨，在一位半瞎的僧侣构想下，特请一个叫Frantisek Rint的雕刻家设计，以此地挖掘出来的4万具枯骨造成教堂。骨骼经彻底消毒之后，被镶嵌在教堂的每一个角落，吊灯、十字架、圣杯、门楣、拱门、家族的徽章等等，一切的装备设计皆来自人骨。18世纪时，再经由桑提尼·爱切（Santini-Aich）设计师以巴洛克式建筑重新整修，呈现目前的样貌。或许游览这座城堡时，大脑中浮现的是面对生与死的平静吧。

鉴于这座城堡实在阴森恐怖，吓坏了小弟弟、小妹妹不好，这里就不配内部摆设的图片了。



▲阴森恐怖的骨堡外景



▲老彼得·勃鲁盖尔描绘的农民生活。

逐渐变得文明一些。开始把烟囱修在城堡的外墙，厅内设楼梯通往上层卧室。再后来，增加了厨房和仆从的用房，城堡的规模也继续扩大，增加了好多附属建筑。但照明仍然相当原始，一般用火把进行照明，室内的采光也不是很好，一般就比较阴暗潮湿。《ICO》中的城堡大致就是这个时期的城堡。

城堡发展到哥特式，领主贵族们开始追求奢靡的生活，随着农业生产力和商业的发展，他们变得越来越富有，他们的城堡也变得越来越华丽，美观，城堡内的辅助建筑变得越来越多，分工也明确起来。城堡的装饰味道越来越浓，领主贵族们生活也越来越奢华。典型的法国哥特式城堡都拥有极具装饰性的外观，带有回文装饰的阳台（阳台好像总是和偷情的贵族妇女联系在一起，西方骑士极力推崇与贵妇人的婚外恋，骑士小说在此处笔墨甚多），有雕刻成小窗户样式的壁炉，在过道两侧还有向内倾斜的女士和绅士的塑像，而彩色的玻璃镶嵌窗则透射出一种神秘莫测的美丽。

相对于奢华的领主生活，农民的生活一向相当苦，更不要说没有寸土的农奴了。在战乱的年代，为了得到领主名义上的保护，很多农民都去投靠一些有势力的领主。作为回报，他们不得不受领主的剥削，必须每周去领主的地里劳动3天，而且为了维护城堡，每9个农民必须有一个负责城堡的修建或维护，他的地由其他8名农民义务耕种。农奴更是没有自己的地，大多数收成都要被领主拿走，自己只留下够活命的一点，遇上天灾人祸，这一点也难保障。农民们通常挤在狭小简陋、阴暗潮湿的茅屋里，房间里除了床没有什么别的家具，整个家庭的人都睡在一起，床上铺着不厚的草垫。到寒冷的季节，还要把禽畜赶到茅屋里。食物的匮乏使得每一个家庭的主妇伤脑筋，在青黄不接的时候经常发生饿死小孩的事情，但是那个时期小孩子死亡率本来就高，人们也就习以为常了。只有圣诞节是大家开怀畅饮的日子，因为领主会在这个时候提供一顿圣诞大餐，只不过也是羊毛出在羊身上而已。生产力的发展并没有让农民们的日子好过一些，反而是刺激了贵族们的享乐风，农民们的日子只有更加困苦。这个时期的人有的只有精神上的寄托，求助于彼岸的世界，所以教会在当时有很大的势力，掌管着人们的精神世界。另一方面，像侠盗罗宾汉那样的传奇故事在平民中流传，成为当时人们对自由生活向往的一种精神寄托。

宴会和节庆为沉闷的城堡生活带来一丝快乐。宴会属于贵族，是穷奢极华生活的顶峰。农民和佃农只有在圣诞节才会由领主赐予盛宴，内容以葡萄酒，肉和炖菜为主，再吝啬的主人在圣诞节也会变得慷慨，用来换取主的赐福。历史上只有英国的亨利三世是个例外，只有他的圣诞节非常的寒酸，拿变质的酒和难以下咽的食物招待大家，还恬不知耻地问来宾索要礼物。来宾们耻笑他，说他也算是个奇人。在贵族们的宴会中，是很少有蔬菜的，因为贵族们认为蔬菜是下等人吃的，食物以烧烤和炖肉为主，以盐、胡椒、丁香调味，还有鱼也比较受欢迎。家禽的肉往往不太新鲜，在贵族的宴会中不太受欢迎，受欢迎的一般是新鲜的野味，比如野猪和山鸡。烤孔雀和烧天鹅是贵族们最喜欢的两道菜，一般是在餐桌的中间摆放一只尾部羽毛绽放的烤孔雀或者是一只站立在绿色油酥面中的煮天鹅，不过这不算野味，一般会在城堡中放养（原来城堡中美丽的孔雀和天鹅是用来吃的）。鱼的种类很丰富，有鲱鱼、鳕鱼、鳟鱼、鲑鱼等等，而鲸鱼和海豚则要出现在更高级别的宴会中，只有国王、王后才能享用。医生告诫大家不要生吃水果，所以一些水果会被弄熟。烤野兔肉最受孩子们的欢迎，因为它又嫩又香。而葡萄酒则是上至国王，下至平民都爱喝的东西。一场高级别的宴会常常需要大量的仆人，有时也找小丑和乐师助兴。



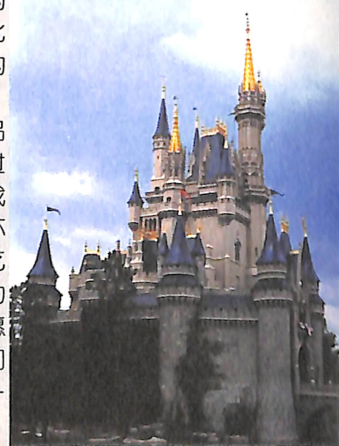
▲拉斐尔作品《圣乔治与龙》

节日的城堡里充满喜庆的感觉，不仅有宴会。还有游行和狂欢。在英国，节日里哑剧非常流行，最流行的节目是“圣乔治与龙”，可能是现在《勇者斗恶龙》这个系列游戏的渊源。这个故事是这样的：在利比亚的锡朗姆附近有一条毒龙，恐吓村子要用呼出来的毒气毒死所有的人，除非每年给他吃一个由抽签决定的少男或少女。有一年，国王的女儿抽中了签，她的父亲无可奈何，为她穿上了王室服装，把她送到毒龙盘踞的洞口。在那里，圣·乔治见到了她，问她为何哭泣，她回答到：“年轻人，我相信你有伟大而崇高的心灵，但请赶快离开我。”他不但不离开，还进一步询问，直到弄明白一切。他告诉她：“别怕，我将奉耶稣基督之名来帮助你”。这时毒龙从水中跃出，圣·乔治画了一个十字，把自己交给上帝，然后挥舞长矛猛攻。最后当然是邪恶被打败，有情人终成眷属这类的结尾。而恶龙也驯服地跟随着这对情侣，任其使唤。（-_-b，《勇者斗恶龙 怪物篇》的渊源？）

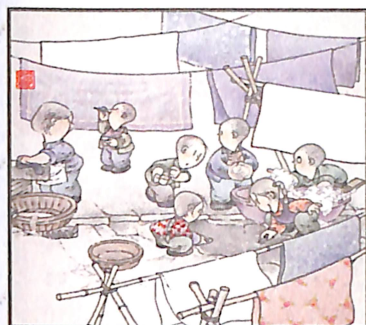
城堡——梦幻中的殿堂

虽然现实中的城堡已经成为了回忆，在落日余晖中述说着历史。但是现在我们仍然能在各种各样的文艺作品中看见城堡，特别是我们在感兴趣的游戏里，也能看见很多城堡的影子。游戏从诞生的时候起就很喜欢使用城堡作为游戏的元素，大概一来是因为美观，一来也是城堡代表着英雄主义的历史感。随着硬件和游戏表现方式的发展，城堡也变得越来越逼真，也为我们带来了更强的艺术感和娱乐性。

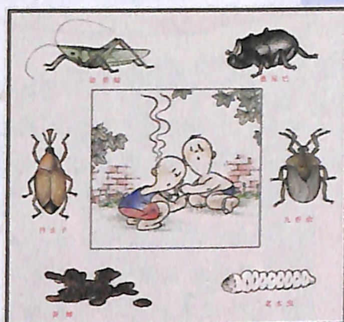
城堡与游戏的这种亲密的关系，是由城堡本身的特点带来的：城堡作为人类历史的见证和人类文明的凝结，本身就带有历史感和文化感，所以游戏制作人比较喜欢利用其为自己的作品增加文化色彩；而且由于城堡本身就是作为统治者或权势者的防御工事或军事实力的象征而诞生的，所以一旦涉及中世纪战争的游戏题材，自然也免不了涉及城堡；城堡作为世俗建筑文化的代表，统治者审美情趣的体现，多年的艺术积累使得其成为一座座艺术的宝库，所以也有人仅仅为了可以让游戏的画面更加漂亮，就在其游戏中加入一座座美丽的城堡；由于中世纪骑士文学的兴起，使得城堡往往和英雄、巨龙、传奇、神话联系起来，一直延续至今，在奇幻文学中保留下来，而这些恰恰是游戏最喜欢表现的内容，于是这也成为城堡这个主题在游戏中被广泛被采用的原因；15世纪以后，由于城堡的军事作用越来越无足轻重，导致大量的城堡被废弃，独自呆在宽广而高大的城堡游玩很容易产生阴森恐怖的感觉，于是，城堡成为鬼狐怪谈和恐怖小说良好的素材，AVG游戏里喜欢利用宽广封闭的城堡或大屋来营造恐怖感也是源自与此吧。正是城堡的这些特点，成为了游戏的良好素材。



城堡的辉煌在游戏或其他文艺作品中得以延续，让我们现在仍然可以通过它体会一下城堡那灿烂的文明。在游戏的一座座城堡里，你可曾在城墙边缅怀过去战争的残酷；在回廊中赞叹以往艺术的精美；在墓碑前吟诵逝去英雄的功绩；在阳台上回味昔日贵妇的爱情。但愿这篇文章能够成为您与中世纪文化之间的窗户，在您玩游戏的过程中也感受一下城堡那凝结着的历史之美。







特别企划

记得当年年纪小

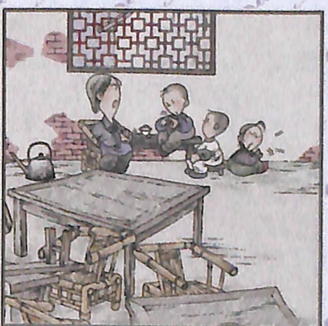
——众小编谈国产动画

文：UCG全体小编
统筹：胜负师



池塘边的榕树上知了在声声地叫着夏天
操场边的秋千上只有那蝴蝶还停在上面
黑板上老师的粉笔还在拼命叽叽喳喳写个不停
等待着下课等待着放学等待游戏的童年……






记得当年年纪小——众小编谈国产动画

特别企划

有这样一群年轻人，他们大都出生在上个世纪70年代末或80年代初，经历了各自的成长过程之后，今天的他们因为共同的爱好共同的目标站在了一起，组成一个叫做“UCG”的集体。虽然有着不同的背景不同的个性，但他们却有着相似的童年时光。读同样的课本，听同样的歌曲，玩同样的游戏，看同样的电视……在那个无忧无虑的年代，在游戏成为他们的最大爱好前，他们还会有什么样的共同点呢？

在《记一次感动》之后，胜负师再一次发动全体小编，去挖掘埋藏在大家记忆深处的水晶，而这一次的主题变成了“国产动画”。当我将这个想法说给大家听的时候，原本严肃的工作会议立即充满了跃动感，大家都争先恐后地讲述有关国产动画的点点滴滴，《大闹天宫》、《哪吒闹海》、《天书奇谭》、《黑猫警长》、《阿凡提的故事》……童年的快乐时光仿佛又历历在目。十几个年轻人同时释放的童心让整个编辑部充满了欢声笑语。同事们对于国产动画的深厚感情让我多少有些意外，但这也令我对于“众小编谈国产动画”这个特别企划的构想充满了信心。

中国动画事业从1926年开始至今已经经历了70多年的风风雨雨，其间二度辉煌，分别在20世纪50年代末到60年代中期和70年代末到80年代中期出现了两个发展高潮。这个两个中国动画的黄金时期出现了无数经典之作，并频频在国际上获奖，可谓声名鹊起。中国动画片也因此在世界动画影视长廊中占据了不容忽视的一席之地，并散发着独特的魅力。只是自20世纪90年代至今，中国动画已经失去了往日的繁荣景象。国产动画无法形成良好的市场氛围，创作思想受到传统观念的阻碍，艺术性大幅下降，并陷入了低投入、低回报的恶性循环。那些看着国产动画长大的一代人又该为本土动画的再度崛起做些什么呢？

我们不敢戴上“振兴国产动画”的精致礼帽，因为在以下的文字中并没有豪言壮语或是大言不惭，有的只是一点青春、一点回忆、一点感悟、一点无奈、一点期望以及一点牢骚。我们为过去的国产动画喝彩，但更期待的是下一次的喝彩。

记忆中的小鲤鱼

厂商：上海美术电影制片厂		类型：动画
发售日：1958年	制作人：何玉门	容量：20分钟



可能因为我是双鱼座的关系吧，从小就喜欢水，更喜欢水里的鱼……

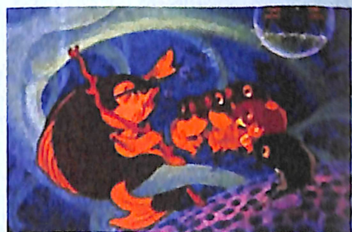
不知道从什么时候开始，爸爸从外地出差回来给我带了3尾锦鲤，那个时候的我还不怎么懂事，只知道锦鲤非常漂亮，妈妈把它们养在家中后园的大瓦缸里，每天从幼儿园回来的我第一件事就是看着锦鲤在水中悠闲自在地游来游去，而且有时候看得太投入了，连外婆叫自己去吃晚饭的声音都听不到。凝视着它们可以让我投入地忘记了时间，甚至在梦里都幻想着自己变成了一条鱼……

D·S印象最深的5部国产动画

- 小鲤鱼跳龙门
- 大闹天宫
- 哪0闹海
- 小红脸与小蓝脸
- 金猴降妖

那个年代彩色电视机才刚刚在国内普及起来，自从我家新买的那台21寸的菲利浦搬到客厅之后，我就变成了最忠实的观众。从小就叛逆的我对电视里的真人没啥兴趣，可以每当电视台播放动画片的时候，我就像中了“石化魔法”一样一动不动了……

现在想想不知道算不算命运的安排，在一次晚饭过后电视里播放了《小鲤鱼跳龙门》，尽管这部动画片以前在黑白电视机上看过，但用彩色电视机看还是头一次。以前因为自己非常喜欢这部动画片，每次妈妈买电视节目报的时候我都不会忘记提醒她留意下周有没有《小鲤鱼跳龙门》这部动画，再加上家中的成员都知道我有这个爱好，所以当时并没有人和我来抢电视看。近20分钟的动画以当时的眼光判断的话可以算作电影了，动画中的龙门对我而言有一种非常神秘的感觉，小鲤鱼不畏艰难地跳过龙门，发现龙门的那一边竟然是美丽富饶的人类居住区，但它们并不知道刚才跳过的龙门其实就是人类建造的龙门水库，还兴奋地托付燕子姐姐回去告诉鲤鱼奶奶它们已经跳过龙门了！那个时候的我看到这里禁不住心里的激动，无论是宏伟的龙门水库，五光十色的人类居住区，还是清澈见底的湖泊与勇敢顽强的小鲤鱼，它们都让我感觉到那是一种人与自然的和谐统一，一种生态平衡的美……



动画片结束之后，我还是觉得很不过瘾，这个时候突然想起了瓦缸中的锦鲤，于是便兴冲冲地跑了出去。可是……那是我无论有怎样的心理准备都无法接受的事实，有一条锦鲤死了……呆滞的我第一反应就是跑到了妈妈的身边，气急败坏地用小拳头砸在她的身上，因为我不能原谅没有照顾好我心爱的锦鲤的人，泪水也随着我的叫喊声顺着脸颊流淌下来，妈妈没有做声，刚刚陪着我看完《小鲤鱼跳龙门》的她直到我打累了才说出一句话：“如果你真的喜欢它们就不应该养在家里……”我怔住了，当时脑袋里像灌了铅一样沉重，但直觉告诉我妈妈说的是对的……

多少年过去了，我再也没有养鱼的嗜好了，我最喜欢的鱼应该生活在自然中，生活在我的心里，就像老动画也会带来新感觉一样，我相信龙门水库的那幅美好蓝图总有一天能够亲眼看到……



没头脑和不高兴

厂商：上海美术电影制片厂		类型：动画
发售日：1962年	制作人：张松林	容量：20分钟

"没头脑"和"不高兴"，现在再来看这两个名字，也觉得这两个名字够酷的。(笑)

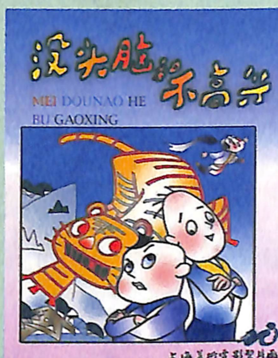
自己比较喜欢"不高兴"多一点，那个时候就觉得这个叫"不高兴"的好有性格，牛脾气的样子挺像自己的。至于"没头脑"嘛，感觉上他就我和邻居家的那个傻乎乎的胖小子差不多，特别是那个慢吞吞说话的语气，真是像极了。

说那个时候的动画片没有教育意义那是不可能的。这部看起来有点奇想天外的动画片也是如此。相信诸位小的时候想做某事却被家长制止时，家长都会语重心长地说："等你长大了，就可以做这些那些事情了……"所以，"长大"是小时候最希望的时候。这部动画片就完美地迎合了小孩子想"长大"的心理——你想长大？没问题，满足你！我到现在都还记得当时看这部动画片时的那种"投入感"，真是一点也不比现在玩《MGS》差啊！(笑)

GOUKI印象最深的5部国产动画

- 没头脑和不高兴
- 西岳奇童
- 雪孩子
- 渔童
- 阿凡提的故事

现在想想也的确是够搞笑的，"没头脑"的愿望居然是当一名建筑师，而"不高兴"则稀里糊涂地当上了舞台演员。在那个年代，能看到一幢10层高的大楼就已经很不错了，可是在动画片中只见"没头脑"大笔一挥，一幢999层高的大楼就拔地而起啦！不过这样的大楼竟然没有电梯？——什么叫电梯？我那个时候还没有见过电梯，只能凭借着这个名字想象一下"电梯"的大概样子，心想着"总之肯定很了不起就是了"。于是，当我看到好多好多的学生背着干粮爬楼的时候，心里头竟然认为"既然真的要爬一个月的楼，带上干粮被子也是应该的。"而完全没有想过"这么高的楼为什么不设计电梯？"这个问题——事实证明自己才是真正的"没头脑"。(笑)



动画片最后的那个"武松打虎"着实"精彩"。"凭什么老虎就要被打？不高兴，就是不高兴！"于是武松打虎变成了老虎打武松，从台上追到台下，扮演武松的演员最后竟然全然不顾武松的好汉形象跪地求饶，实在是把我的肚子给笑疼了。

动画片的最后当然是充满教育意义的。这个故事告诉我们，要做，就要做一个做事情仔仔细细，每天好好学习并且通情达理不胡闹的好孩子。不过，这些都是我长大了之后才领悟到的……

动画片的资料：《没头脑和不高兴》编剧任溶溶，导演张松林，上海电影专科学校动画系参加绘制。1962年由美影摄制完成。



今天的好运气

厂商：上海美术电影制片厂		类型：动画
发售日：1980年	制作人：阎善春	容量：10分钟

"今天好运气，老狼请吃鸡，老狼请吃鸡……鸡肉鸡肉配美酒，正好填肚皮。快步快步朝前走，嘴馋心又急……"十几年前一个腼腆的少年在放学回家的路上经常会哼起这样的小调。而如今，这个少年已经幸运地成为《游戏机实用技术》的一名编辑，但对于这首出自《老狼请客》的小调却依然记忆犹新。

《老狼请客》是上海美术电影制片厂1980年出品的动画片，导演是1958年毕业于东北鲁迅艺术学院的阎善春先生，他曾导演过《网》、《邋遢大王奇遇记》(导演之一)，并参与过《哪吒闹海》、《金猴降妖》等多部影片的美术设计。《老狼请客》作为阎先生的早期作品于1982年获意大利第12届季福尼国际青少年电影节最佳荣誉奖——共和国总统银质奖章。

这部片长仅为10分钟的动画却能给像我这样生于70年代的青年留下深刻的印象，除了那首朗朗上口的小调，《老狼请客》寓言似的故事也有警世作用：一天，老狼捉到两只鸡，兴冲冲地回家把鸡煮在锅里，就去请老熊一起来品尝。哪知刚一出门，在一旁窥伺已久的狐狸就趁机把鸡偷吃了。之后狐狸将耳朵包扎起来，截住了正赶往老狼家的老熊，假装受害者，对老熊说："老狼今天请我去吃鸡，结果刚一进门就被它割了耳朵。现在老狼正在家里磨刀，准是要割你的耳朵！"老熊信以为真，吓得拔腿就跑。然后，狐狸马上又回到老狼家，对老狼说："我刚刚看见老熊手里拎了两只鸡，从你家里溜出来，准是偷的！"老狼掀开锅盖一看，鸡果然没了。老狼大怒，去追老熊。结果两个好朋友大打出手。最后它们才醒悟过来，原来是上了狐狸的当。

多边形印象最深的5部国产动画

- 老狼请客
- 过猴山
- 渔童
- 天书奇谭
- 邋遢大王奇遇记

这样的故事现在看来甚至觉得有点深，我很是怀疑年幼时的自己是否真能了解谣言对于友情的伤害。不过正因为有趣的角色设计与生动的"声优"演出，使这部动画片能够如此浅显易懂，深入人心。

中国的动画工作者都很注重作品的主题性与教育性，在1977年后的第二次动画创作高峰中像《老狼请客》这样的优秀作品可谓层出不穷。如此幽默风趣、值得回味却就是不把大道理说出口的动画片才是小孩子们甚至是"大孩子"们所喜闻乐见的，"怎样怎样是不对的，如此如此才是好孩子"的总结性发言只能说明创作者对小观众理解力的轻视以及自身想象力的匮乏。幼龄化与艺术性、思想性的减弱已经使中国动画失去了往日的光辉。



今天的孩子在物质上的条件远胜于我的童年时代，他们应该是幸运的；但在他们25岁时是否还能记得起童年时代本土动画中的经典小调呢？如果现在的中国动画不能为后世留下些什么，那真可以说是一种不幸。一个25岁的大孩子，真心地想说上一句："中国动画，GOOD LUCK！"



记忆中的白色蛋壳

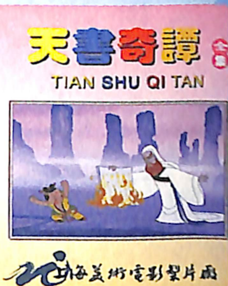
厂商：上海美术电影制片厂	类型：动画
发售日：1983年	容量：90分钟
制作人：王树忱、钱运达	

上海美术电影制片厂，对于所有孩子而言，也许是个永远不会忘记的名词，对于我这个七十年代末出生的人来说，他就是我童年的"DREAM FACTORY"。不管现在的我们对国产动画说如何如何，但我们不能否认，我们当年是如何痴迷于《大闹天宫》的华丽，痴迷于《哪吒闹海》中大海的瑰丽，痴迷于《黑猫警长》那紧张刺激的情节发展。说老实话，我的确是一个幸运儿。为什么？因为我有一个在电源工作的姑妈。说起来，我有很多国内动画都不是在电视机前看的，而是在电影院。就连当年《狮子王》在全国公映时，我也在重庆公映的前一天的审片中一睹了其风采。哎呀，扯远了，扯远了。不过话说回来正因为有这样的条件，所以才让我的童年生活那么丰富多彩。

某日在影像店中寻找有什么好的电影时，忽然一幅熟悉的画面映入了我的眼帘。身着白色长袍鹤发童颜的老者，头上系着个小髻的胖乎乎的孩子。"《天书奇谭》！"我不禁惊呼起来。顿时，童年的回忆又涌上心头。

邪魔天使印象最深的5部国产动画
天书奇谭
黑猫警长
哪吒闹海
大闹天宫
葫芦兄弟

蛋生，从蛋里面生出来的小孩，我至今还清楚地记得他几口吃下来老婆婆给他的饼。袁公，一个敢于泄漏天机的神仙。但是给我印象最深刻的还是那三只狐狸精。不知为什么，我从小就喜欢那些反派角色，看到三只狐狸精在那里兴风作浪煞是兴奋。虽然知道他们没什么好结果，但总是希望他们能够制服主人公。再来看看胖乎乎的"小蛋蛋"，从他的身上我似乎明白了"天才儿童"的真正含义。看到他将天书放在胸前闭上眼睛站了一会儿，就将天书中的所有内容牢记于心，真是佩服不已，所以经常想，如果我有那种"超能力"就好了，考试就不用愁了！当最后袁公被天庭用锁链抓走时，那种感觉只能用震撼来形容：一个心地善良的神仙居然要受到惩罚，这是什么世道！看来天庭上没几个好家伙。(好像引起反效果了……)



如果你要问我最后买了没有，我可以郑重地回答你：没有！最后我还是将那张碟放回了原处，回忆就永远让它成为回忆吧，回忆总是美好的，如果现在再看一遍说不定会改变我对它的看法，毕竟现在我已不是当年那个幼稚的小子了。呵呵，好险，好险。我还是回去看我的《网球王子》吧。(^_^)



鱼盆是哪个国家的？

厂商：上海美术电影制片厂		类型：剪纸
发售日：1959年	制作人：万古蟾	容量：30分钟

"老头，鱼盆是我们国家的宝贝，不要把别人的东西说成是自己的……"也许我记得不是那么准确，神父老爷的原话大致如此吧。一部30分钟的剪纸片在15年之后沉淀到我记忆深处的便是这句历时几秒钟的台词。如果你能想起来这句台词，我想我就不必再写内容提要了。

虽然动画片是拍给孩子们看的，但你要真正长大了，站在成人甚至制作人的角度去理解影片的背景，一定会有更深刻的感受。《渔童》是我国第一批剪纸动画片（最初的《猪八戒吃西瓜》是1958年的作品），诞生于1959年，而本片的导演万古蟾老先生早在解放前的1926年就同万籁鸣、万超尘和万涤寰（后称"万氏四兄弟"）经过艰辛努力制作出中国第一部无声动画短片《大闹画室》。从《大闹画室》到《渔童》，这33年的岁月里，先有风沙断枝折花，后有建国一夜春风，随后在中国成立10周年之际，万老师创作了这部剪纸片来教育小朋友要爱国和奋发图强……不知道各位读者在儿时观看这部影片时有没有曾经被那些简单的图形和诙谐的对白所感动，或者一些年少的玩家还没有机会接触它吧。

我对中国动画行业的发展史知之甚少，我只能告诉你，鱼盆确实是我们国家的，但最初的动画技术不是。中国倒是有一种动画形式曾经在上个世纪70年代超过日本居于同行领先水平，那就是基于国画的写实动画片——可惜的是，如今这个优势似乎"不怎么明显"了。现在的小读者们大概有很多都沉迷于日本的动画片吧，但你知道吗，日本动画发展起步整整比中国晚了30年，要不是我们多灾多难的祖国经历了一次又一次的创伤、耽误了无数好时机，也许《仙剑奇侠传3》的CG质量比起"《FF》系列"也会不遑多让呢。

泰坦印象最深的5部国产动画
渔童
三毛流浪记
神笔马良
没头脑和不高兴
小蝌蚪找妈妈

我国动画行业的闭塞和发展时机的延误导致了如今动画片思想和取材的匮乏，而相比之下欧美动画的创造力、想象力和幽默感都比我们成熟得多。我们的动画片直到现在还是偏向于"爱国"、"遵守纪律"等等的主题，而早在上个世纪80年代的日美动画片就已经着重于开发儿童的想象力和创造思维了。我这样说并非是崇洋媚外，事实上我国动画片在艺术性上造诣造匪浅，但与市场结合方面还存在很多问题，比如有制作人说《宝莲灯》的定位是6岁到80岁之间观众，换言之不如说"地球人都适合"，事实如此吗？大言不惭啊，如果一部片子真的是什么人都能看，那必然是什么人都觉得没多大意思。试问20岁出头的精壮小伙子跟80岁上下的孱弱老太太的兴趣能一样吗？另外一味模仿国外的高科技动画手段和创造形式也不是出路，我们民族动画的崛起更需要有真正符合国民特色的东西出来顶梁。



说着说着居然就跑题了，干脆就此打住吧。我国动画行业的发展如今确实是欣欣向荣的景象，我们有鱼盆这样的宝贝在手，希望多年以后可以看到中国动画片站在世界的最高峰。



猫太警长（–_–υ）

厂商：上海美术电影制片厂	类型：动画
发售日：1984～1989年	容量：100分钟
制作人：戴铁郎、范马迪、熊南清	

森林里的坏蛋们最怕谁？那还用问，最怕赫赫有名的黑猫警长，摩托车飞到哪里，那里的坏蛋就乖乖投降……

黑猫警长是坏蛋的克星！黑猫警长是和平安宁的保护神

在网络上用“GOOGLE”搜索引擎查找“黑猫警长”的话，可以找到3640项相关的查询结果。而其中几乎每个都是找到这几句话。没错，正义的黑猫警长总是给我们这样的一个印象——正义！每次当邻居的狗熊大婶被偷东西，又或者是猩猩老爹被杀害。我们的黑猫警长总是带领着他的白猫警士，骑着摩托车第一时间赶到现场。每次看完以后的结束画面也觉得很新鲜，印象最深的是黑猫警长掏出手枪，啪啪啪啪地打出“请看下集”。其实该剧故事颇为老套，绘画手法也不算高明，但毕竟开了动画连续剧之先河。此片影响力极大，以至于我们把那些身穿黑色制服的保安都叫做“黑猫警长”。小时候家里只有还没有自己的电视机，碰巧邻居家刚入手一台12寸的黑白电视。从那时开始，每天下午的吃饭时间都拿着一碗饭到邻居家做“食客”。当然，附近家的小孩也会参与的。后来家里终于拥有了属于自己的电视机后，节目便丰富起来了。除了《黑猫警长》之外，当时大受我们这帮“食客”欢迎的还有《三个和尚》和《葫芦兄弟》等，都是能让我们的吃饭时间超过30分钟的。当时还是在“黑猫热潮”时，文具店里的黑猫产品基本都是学生们的首选。什么尺子、橡皮和笔记本等，摆放出来的多，买的人更多。其实《黑猫警长》对于国内的初期动画来说也是一部不过不失的中庸作品，但毕竟国内的动画仍然是处于萌芽状态，如大肆炒作的《宝莲灯》其实也不外如是。

印象最深的5部国产动画

- 黑猫警长
- 葫芦兄弟
- 三个和尚
- 阿凡提
- 哪吒闹海

猫太认为现在中国的动画应该走自己的路，（如水墨动画就很有特色）一味模仿别人是没有出路的。而《黑猫警长》这样情节生动与形象鲜明的动画才是大家喜欢看的。最后对国产动画要说的一句就是：中国动画，加油啊！



◎《黑猫警长》于1988年获广播电影电视部1986—1987年优秀影片奖，其中第一集曾于1985年获首届中国儿童少年电影童牛奖优秀影片奖、第四集获首届中国儿童少年电影油娃奖优秀影片奖。

咕咚的故事

厂商：上海美术电影制片厂		类型：剪纸
发售日：1981年	制作人：周克勤	容量：10分钟

大家一定都听说过《咕咚来了》这个故事吧？和《刻舟求剑》、《鹬蚌相争》这些成语故事不同，这个故事在古书上是看不到的。它最早是一则流传在藏族民间的寓言，后来被民间文学工作者们发掘出来，加以修改，就变成了今天大家熟知的这个故事。而1981年上海美术电影制片厂改编的同名动画，更是令《咕咚来了》在中国达到了家喻户晓、妇孺皆知的程度。至于这个故事是什么时候才流行起来的，如今已经不可考了，大致推断是从七十年代末开始流行的。

说起《咕咚来了》，就不能不提到于1980年六一国际儿童节发售的那套《童话 咕咚》的小本票。这套小本票由于出货量极少，导致身价节节攀升，为所有小本票中最贵的一种。

我刚开始集邮时《童话 咕咚》的身价已经到了令普通集邮爱好者无法接受的地步，由此只能在相关书籍中看到它的身影。记得在一位老邮迷那里第一次看到真品的时候，真是激动万分。那位老邮迷看到我这么喜欢这个邮票时，不禁莞尔，愿意以远远低于国家牌价的价格割爱，可惜即使这样我还是买不起（当时我还是小学生），当时心里真是难受极了。

纱迦印象最深的5部国产动画

- 咕咚来了
- 雪孩子
- 长发妹
- 渔童
- 好猫咪咪

前两天胜负师突然告诉大家要写一点关于国产动画的感受，我一下子就想到了《咕咚来了》。虽然这只是童话，但它所代表的那种对未知事物的恐惧感，却并不是童话，请大家细心体会。



▲一个木瓜熟了，从高高的树上落进湖里，发出“咕咚”一声。兔子听见了，不知道是什么，吓得拔腿逃跑。



▲大家看见兔子跑，就问：“你们跑什么？”兔子答道：“‘咕咚’来了！”这样大家就连忙跟着跑起来了。



▲狮子问大家为什么要跑，咕咚又是谁，大家都说是听别人说的，这样查来查去，最后查到了兔子身上。



▲兔子带大家去湖边看个究竟，刚好又有一个木瓜掉进水里，大家才明白原来“咕咚”只是木瓜落水的声音。



七色彩虹下的无奈

厂商：上海美术电影制片厂	类型：剪纸
发售日：1986～1987年	容量：130分钟
制作人：胡进庆、葛桂云、周克勤	

一个善良的老头种下的葫芦籽，结出了七个颜色各异的葫芦……之后应该不用我再说了吧。如果看了前面的那句介绍，还不知道这是什么动画片的话，那么我几乎可以肯定你不知道《葫芦兄弟》。《葫芦兄弟》是我国上世纪80年代后期最杰出的剪纸片之一，在20岁左右的年轻一辈人中可谓人尽皆知。可以说作为国产动画，她在我们心目中的地位，就好比日本的青少年喜爱的“《高达》系列”一样。

还记得自己小学一年级的时候，时常缠着母亲给自己买《葫芦兄弟》的漫画书，母亲拗不过，提出了只要在考试中得了100分，就给我买书的要求。事实上，考试我只得了99.5分，但是母亲还是给我买了一套，作为鼓励。现在回忆起来依然感慨万分……《葫芦兄弟》虽然描述的是典型的正与邪的斗争，但她冲出了以往国产动画时时不忘“寓教于乐”的框框，包含了更多的温情、亲情、血和泪等大众观赏性内容。不仅让人看后铭刻于心，久久难忘，更是代表着国产动画的一个新的开端！只是我不能不遗憾的说，小时候什么都不懂，甚至连“动画不是真人拍摄”这点，也根本不知道。所有动画，不管是精华还是糟粕，通通看完。所以日子长了，不难发现：国产动画真的越来越差了……

沙罗印象最深的5部国产动画

- 黑猫警长
- 阿凡提的故事
- 葫芦兄弟
- 邋遢大王奇遇记
- 渔童

国产动画最后的辉煌时代，是上世纪80年代末。在这之后，国外优秀的动画纷纷打入了国内市场，很快就取代了孩子们心中国产动画的地位。归其原因，其一是国外，尤其是日本的动画，大部分质量都非常优秀，很适合青少年的口味；其二，个人认为中国至今也没有一个规范化的动画市场，一部动画从开始制作到放映，中间环节存在许多病垢；其三，许多国人至今还认为，动画片只不过是给小孩子看的儿戏，且一定要符合“寓教于乐”的内容。这与不少先进国家将动画产业定位为一种拥有巨大产业的情况形成了鲜明的对比。这些，都是导致动画产业无法在国内站稳脚跟快速发展的主要原因。在我带着激动的心情看完《葫芦兄弟》等国内优秀的动画之后，却不得不让她们成为自己“最后的回忆”，这实在令人痛惜不已……面对着国内动画产业的疲软市场，我只有无奈……



附：本片是国内最优秀的剪纸片之一，全片十三集。分别于1988年获广播电影电视部1986～1987年优秀影片奖；1989年获第三届中国儿童少年电影童牛奖系列片奖、首届中国影视动画节目展播三等奖。



要做讲卫生的好孩子

厂商：上海美术电影制片厂	类型：动画
发售日：1986～1987年	容量：130分钟
制作人：钱运达、严善春、付海龙、胡依红、孙总清	

“小邋遢，真呀真邋遢，邋遢大王就是他，没人喜欢他……”我惊奇地发现，在相隔了十多年后的今天我还能准确地哼得出这首歌来，邋遢大王的故事在我脑中也慢慢浮现出来……

《邋遢大王奇遇记》讲述了一个不讲卫生的小朋友——邋遢大王在老鼠王国的奇遇故事。老鼠王国阴谋制造一种病毒来消灭人类，统治地球，最后被邋遢大王挫败。邋遢大王自己也认识到不讲卫生的害处，最后变成了一个爱清洁的好孩子。

小时候看过不少动画片，但是印象最深的恐怕就是这部动画了，除了那首琅琅上口的主题歌，曲折的故事恐怕也是最吸引我的。邋遢大王在老鼠王国遇到各种陷阱，机智地老鼠大王对抗，虽然很多具体情节现在已经记不清了，但我仍然清楚地记得小时候看这部片子时的投入劲，我记得电视台好像是分上下集来放的，第一天看过上集后，第二天我早早地就守在电视机旁，等候下集，爸爸妈妈也饶有兴致地陪我一起……

LIKY印象最深的5部国产动画

- 邋遢大王奇遇记
- 天书奇谭
- 葫芦兄弟
- 三个和尚
- 哪吒闹海

这部动画片全长超过两个小时，在当时一部动画片有如此的长度是很不多见的，所以看起来格外过瘾。“不干不净，吃了没病”，这句话我可就是那时候从邋遢大王嘴里听来的，不过，我也只是说说而已了，不会那么去做的（笑），毕竟看过这部动画后，“做个讲卫生的好孩子”应该已经深入到每个小朋友的心中，这也是这部动画片最大的教育意义。寓教于乐、净化心灵恐怕是国产动画片最大的主题，所以那时候很多动画片可能会过于强调教育性而在故事性上显得单薄，而《邋遢大王奇遇记》则完全跳出了这个框框，既强调了正面的教育意义，又引入曲折的故事，将寓意与故事完美地结合起来，所以绝对算是国产动画片中一部风格卓著的经典之作。



“……忽然有一天，小邋遢变了，邋遢大王他不邋遢，我们大家喜欢他。”还是那首歌，你还记得怎么唱吗？



浩如烟海的往事

厂商：上海美术电影制片厂	类型：动画
发售日：1979 年	容量：70 分钟
制作人：王树忱、严定宪、徐景达	

也许是那段时间的纪念吧，儿时的很多东西现在都已经成为深藏心底的美好回忆，各色的弹子、滚动的铁圈、飞舞的烟标，当然也少不了搬着板凳去看的电影。《哪吒闹海》，一个家喻户晓的神话故事，同时对于童年的我也是“动画片”的启蒙。原来还有这样的电影呢！小时候看不出那苏式＋古典的画风，也听不出背景音乐的京剧鼓点，却仍然有了一个脚踩风火轮、手持火尖枪、身披混天绫的鲜活印象。之后几次都已经是几年后从电视上看的了，人大了点，看到的东西也渐渐多了起来，可相比之下却更喜欢它。《哪吒闹海》不少方面在早期国内的动画片（国内原称美术片）中并不多见，故事一波三折，同时还带有一定的悲剧色彩。此外诞生于1979年的《哪吒闹海》是中国第一部彩色宽银幕动画长片，整片色彩相当鲜艳，镜头运用等也受到大量好评，在国内国外都获得了多个奖项。

星夜印象最深的5部国产动画

- 哪吒闹海
- 大闹天宫
- 三个和尚
- 阿凡提的故事
- 神笔

说起来有些伤心，在我们小的时候能够看到《哪吒闹海》、《大闹天宫》、《三个和尚》等名作，而十年后的孩子们却只能去面对《大头儿子和小头爸爸》、《蓝猫淘气三千问》这样的动画……前不久日本还出版过中国经典美术片的DVD，而目前的现实是拘泥于“面向于学龄前儿童”和“要有教育意义”的国产动画片大多流于简单和说教，与他人的差距也越来越远……倒是从《千与千寻的神隐》这样的日本动画中我们能不知不觉学会很多，国产动画目前要走的路还很长。



今年“六一”，中央电视台隆重推出长篇动画片《哪吒传奇》，而相隔不长时间还有另外两部大制作的动画：《隋唐英雄传》和《神雕侠侣》。国产动画能否再续昔日辉煌？这还需要等时间的解答……



现在的小孩子还不如我们小时候幸福

厂商：上海美术电影制片厂		类型：动画
发售日：1962 年	制作人：张松林	容量：20 分钟

收到胜员师的要求，得写一个关于国产动画的东西时，我看了一下他提供的国产动画名单，吓了一跳，呵，原来绝大多数动画片都出自上海美术电影制片厂之手……

虽然SOUL的年龄已经跨过了25岁这个门槛，但要说起所看的动画，并不算多，要把范围放在国产动画这一块的话就更有限了。因此这里只能是谈一谈让自己感觉比较深的动画片了。不用说，小时候自己的最喜欢的电视节目就是动画片了，而当时电视台里动画片也没少播啊，很小的时候，其实自己看动画片完全不知其意，只看新鲜的，比如很小的时候电视台播出的《一休》、《三千里寻母记》等。到稍微懂事一些的时候，自己就看到了《三个和尚》，但当时看完也没觉得什么，只是觉得挺有趣、挺逗的，片中栩栩如生的三个主角形象——小和尚、高和尚、胖和尚，深深印于大脑之中，“一个和尚挑水喝，两个和尚抬水喝，三个和尚没水喝”的“流行语”我也能念得朗朗上口。直到后来的后来，当我在一篇报道中看到，《三个和尚》屡获殊荣，在国外同样声名远扬，我这才开始回味，这才慢慢体会到，《三个和尚》想告诉人们什么。

SOUL印象最深的5部国产动画

- 神笔
- 三个和尚
- 黑猫警长
- 邋遢大王奇遇记
- 阿凡提的故事

那么《三个和尚》到底得了哪里荣誉呢？请看下面：（汗）

本片于1981年获首届中国电影金鸡奖最佳美术片奖、文化部1980年优秀影片奖、第四届欧登塞国际童话电影节银质奖；1982年获第三十二届西柏林国际电影节短片比赛银熊奖、葡萄牙第六届埃斯皮尼奥国际动画电影节最佳影片奖；1983年获菲律宾第二届马尼拉国际电影节特别奖；1984年获厄瓜多尔第七届基多国际儿童电影节荣誉奖。

《三个和尚》由已故的动画艺术家、漫画家阿达导演，片长虽然只有20分钟，但却蕴含很深的哲理。一个和尚挑水喝，两个和尚抬水喝，为什么三个和尚反而没水喝了呢？我所领悟到的是：人，生存在世上，就必定要和其他人交流，就必定要置身于群体之中，这时人应当知道如何处理人与人之间的关系，否则可能会导致严重的后果。记得自己也曾经孤僻过，后面也有人对我说：“人，毕竟是一种社会性动物。”我这才恍然大悟，是啊，人是一种社会性动物，因此你不应当过于孤僻、愤世嫉俗，人还是应当对社会、对周围的人做出一定妥协的。这样，三个和尚的问题其实也很容易解决了。



回说胜员师给我的那份国产动画名单，我发现，以前的国产动画片明显比现在的国产动画片好看嘛，（以上世纪90年代为分水岭）而且制作要精良得多，不但实实在在地寓教于乐，也发扬了中国传统艺术，这是为什么？当人们生活水平提高之时，国产动画片反而越做越没人喜欢了呢？打开电视机，看看现在都有哪些动画片……你会发现，现在的优秀的国产动画片真是少得可怜，要不就是引自国外的稀奇古怪的动画片，怎么现在的儿童观众不受重视吗？从这个角度，我是不是可以得出这样的结论，现在的小孩子还不如我们小时候幸福。



中国动画史上的杰作

厂商：上海美术电影制片厂	类型：动画
发售日：1961～1964年	容量：120分钟
制作人：万籁鸣、唐澄	

有这么一部动画电影，我爸爸妈妈小时候爱看，我小的时候也爱看，全中国的人小的时候都爱看，她的名字叫做《大闹天宫》。

关于《大闹天宫》的剧情如何如何，阿修罗就没有必要在这里重复描述了，大家只要记得她是为数不多的拥有极高国际知名度的国产动画就可以了：

本片上集于1962年获第十三届卡罗维发利国际电影节短片特别奖；1963年获第二届电影百花奖最佳美术片奖；上下集于1978年获第二十二届伦敦国际电影节最佳影片奖；1982年获厄瓜多尔第5届基多国际儿童电影节三等奖；1983年获葡萄牙第十二届菲格腊达福兹国际电影节评委奖。

《大闹天宫》的成功不仅在于她的取材，作品在画面、音乐以及人物动作等方面即使到了今天也没多少国产动画能够与之相比。在人物设计方面，国画大师张光宇以及原画设计师严定宪参考了京剧、年画等传统的中国式人物形象，为我们创造出了众多既富中国韵味又充满了卡通动感的不灭形象，尤其是主角孙悟空的形象更是成为了中国动画的代表而受到了各国动画迷的喜爱。音乐方面，模仿戏曲的鼓点伴奏充分烘托出了孙悟空大闹天宫时的那种轰轰烈烈的气氛，让作品的总体表现更加吸引人！再来说说人物的动作，看着充满魅力的人物们用如同舞蹈般华丽的流畅动作进行战斗，无论是谁都会被吸引住吧！这些正是阿修罗喜爱她的理由！

阿修罗印象最深的5部国产动画

- 大闹天宫
- 哪吒闹海
- 葫芦兄弟
- 黑猫警长
- 蓝猫淘气3000问（大汗，流泪中）



从1961年开始，在国产动画先驱万氏兄弟万籁鸣先生的带领下，上海美术电影制片厂用了3年的时间制作出了这部传世的经典！3年哪！即使是轰动全球的《指环王》也不过如此！在条件并不是特别优秀的建国初期，我们国家能够制作出如此令人感动的作品，这都是因为制作者们为这部片子投入了大量的感情！艺术是人类文化的结晶，然而这个结晶的过程所需要的投入却太多了！如果没有对于艺术的彻底热爱是不可能做到的！阿修罗在此向制作本片的各位前辈表示最崇高的敬意！同时阿修罗也希望现在国内的那些动画工作者们也能够好好学习一下前辈们的精神，过分注重商业化或者不投入内心的真实情感是做不出令人满意的动画作品的！



幽默源于智慧

厂商：上海美术电影制片厂	类型：木偶
发售日：1979～1988年	容量：330分钟
制作人：曲建方、靳夕、刘蕙仪、蔡渊兰、金芳铃	

只要一提起一位身穿宽大“袷袢”（维吾尔族男子的服装），头顶小花帽，留着两撇弯弯的胡须，骑着毛驴、周游四方、谦和有礼、笑容可掬、疾恶如仇、聪明机智，走到哪里就把欢乐和笑声带到哪里的新疆民间故事中的人物，相信在大多数人脑海中都会浮现三个字——阿凡提。“阿凡提”并非人名，而是一称号，来自于突厥语：“Efcndi”。意为“先生”、“老师”，是对有学问、有知识人的尊称。不过现在人们通常所说的阿凡提已经成为这个本名叫做“那斯尔丁(Nasreddin)”的传奇人物的代名词。

相信很多人认识阿凡提都是因为1979年至1988年由上海美术电影制片厂拍摄的系列木偶片《阿凡提的故事》。在这10年间，动画工作者为我们讲述了20多个有关阿凡提的精彩故事，让这个动画形象风靡大江南北20多年，可谓经久不衰。而《阿凡提的故事》也可以说是中国木偶片乃至美术电影中的不朽名作。当然，说到木偶片就不得不提一下1984年出品的《西岳奇童》上集，讲述相同故事的《宝莲灯》在艺术上的成就完全不能与之相比。只可惜因为导演的去世使《西岳奇童》下集成为70年代出生的动画迷们难圆的一个梦了。题外话。

胜负师印象最深的5部国产动画

- 阿凡提的故事
- 天书奇谭
- 西岳奇童
- 奇怪的球赛
- 老猪选猫

言归正传，为什么阿凡提这个中年大叔会有妇孺皆知的偶像魅力呢？“阿凡提系列”诞生于中国动画的第二次创作高峰期，中国老一辈的动画工作者对于创作充满了热情。他们选择了民间传奇人物阿凡提做主角是具有一定的时代特征和现实意义的。夸张的角色造型，幽默的对白，充满西域风情的情景与音乐，文学功底极为扎实的剧本，这一切都是阿凡提能打动小观众、大观众的法宝。其实古今中外，只要是聪明善良的小人物捉弄愚蠢的坏蛋这样的故事模式，一准会大受欢迎。无论是国王、宰相、大臣，还是财主、小偷、流氓，这些欺压老百姓的坏家伙到头来一定会在阿凡提的智慧面前变成愚蠢的小丑，得到应有的惩罚。我小时候也就是喜欢看阿凡提是怎么变着法儿地折腾整天想着如何在老百姓身上多榨出点油的巴依老爷，每一次我都会被那些有趣的故事逗得开怀大笑。



10年时间，整个系列的累计片长只有300多分钟，平均一年也就拍摄两三集。制作人员以对待艺术一丝不苟的精神使阿凡提的每一个故事都能够深入人心，每一集都成为国产动画中的精品。据说现在中国年产动画超过1万分钟，但其中又有多少分钟能像《阿凡提的故事》那样给观众带来欢乐呢？“幽默源于智慧。”如果不能让孩子们发自内心地笑，那国产动画依然无法延续夕日的辉煌。

?

卡伦

雪花飘呀飘

厂商：上海美术电影制片厂		类型：动画
发售日：1980 年	制作人：林文肖	容量：20 分钟

“雪花，雪花，洁白的雪花。飘呀飘，飘呀飘，给大地披上银裳……”

看到上面的这段歌词，你是否会想起些什么呢？如果你脱口而出的是“雪孩子”这三个字的话，那么，就让我们来紧紧握手吧。

这部动画的故事其实非常简单，简单得用“善良的雪孩子为了将小白兔救出而牺牲了自己的生命”这一句话就可以概括，而即使以那时的眼光看来，其画风也是颇为简单。但就是这样一部动画，却让当时的我几乎感动得哭出声来。还记得那首歌吗？那首被众多人认为是中国动画中最美的一首歌。美妙的旋律中，雪孩子在银白的世界中尽情起舞，热心的帮助森林中的动物。而当其冲进火海将小白兔救出，自己却渐渐融化为水汽消失时，又有多少人像当初的卡伦一样眼中含着泪花呢？

卡伦印象最深的 5 部国产动画

- 雪孩子
- 天书奇谭
- 没头脑和不高兴
- 黑猫警长
- 九色鹿

一直以来始终认为，目前国产动画最为欠缺的不是资金，不是音乐，更不是画面，而是故事，真正能感动人心的故事。个人感觉，现在的动画人比起他们的前辈来差的不是一点半点，回想过去，《大闹天宫》曾令多少男孩拿着根棍子冒充孙悟空，《黑猫警长》又曾令多少孩子热血沸腾。《三个和尚》于平淡中将人生的哲理为我们娓娓道来，而《雪孩子》更是让我们第一次知道了何为伤心感动。而现在的孩子，他们能看到的又是些什么呢？两者相比，良莠毕现。国人总是因为现在的孩子只会沉迷于日本的动画片中而愤愤不平，但他们又可曾想过自己为孩子们拍出来的东西为何不受欢迎呢？



小白兔拣起雪地上的龙眼（它为雪孩子放上去的眼睛）悲伤哭泣时，水蒸汽幻化成雪孩子的模样，微笑着飘向高空化为了美丽的白云。那一刻给孩子们的感动，不知何时才能再次从国产动画中找到了……

附 1 建国 50 周年国产动画片名录

表格说明

出品时间片名	片种	导演	制片单位	片长（分钟）

出品时间	片名	片种	导演	制片单位	片长（分钟）
1950 年	谢谢小花猫	动画	方明	上海美术电影制片厂	20
1951 年	小铁柱	动画	特伟、方明	上海美术电影制片厂	20
1952 年	小猫钓鱼	动画	方明	上海美术电影制片厂	20
1953 年	采蘑菇	动画	特伟	上海美术电影制片厂	20
1953 年	小小英雄	木偶	靳夕	上海美术电影制片厂	30
1954 年	好朋友	动画	特伟	上海美术电影制片厂	20
1954 年	夸口的青蛙	动画	何玉门	上海美术电影制片厂	10
1954 年	小梅的梦	人木合成	靳夕	上海美术电影制片厂	30
1955 年	粗心的小胖	木偶	章超群、虞哲光	上海美术电影制片厂	10
1955 年	东郭先生	木偶	虞哲光、许秉铎	上海美术电影制片厂	10
1955 年	神笔	木偶	靳夕、尤磊	上海美术电影制片厂	20
1955 年	乌鸦为什么是黑的	动画	钱家骏、李克弱	上海美术电影制片厂	10
1955 年	小熊的旅行	木偶	岳路、章超群	上海美术电影制片厂	20
1955 年	野外的遭遇	动画	万籁鸣	上海美术电影制片厂	10
1956 年	大红花	动画	万籁鸣	上海美术电影制片厂	10
1956 年	机智的山羊	木偶	万超尘	上海美术电影制片厂	10
1956 年	骄傲的将军	动画	特伟、李克弱	上海美术电影制片厂	30
1956 年	金耳环和银锄头	木偶	许秉铎	上海美术电影制片厂	30
1956 年	胖嫂回娘家	木偶	虞哲光	上海美术电影制片厂	10
1956 年	三个邻居	木偶	岳路	上海美术电影制片厂	20
1956 年	我知道	动画	何玉门	上海美术电影制片厂	20
1956 年	中国木偶艺术	木偶纪录	靳夕	上海美术电影制片厂	70
1957 年	拔萝卜	动画	钱家骏	上海美术电影制片厂	10
1957 年	双胞胎	木偶	岳路	上海美术电影制片厂	20
1957 年	一个新足球	木偶	章超群	上海美术电影制片厂	20
1958 年	并蒂莲	木偶纪录	许秉铎	上海美术电影制片厂	60
1958 年	打猎记	木偶	虞哲光	上海美术电影制片厂	20
1958 年	古博士的新发现	动画	钱家骏	上海美术电影制片厂	20
1958 年	过猴山	动画	王树忱	上海美术电影制片厂	10
1958 年	火焰山	木偶	靳夕、尤磊	上海美术电影制片厂	40
1958 年	老婆婆的枣树	动画	集体	上海美术电影制片厂	10
1958 年	美丽的小金鱼	动画	集体	上海美术电影制片厂	20
1958 年	木头姑娘	动画	何玉门	上海美术电影制片厂	20
1958 年	墙上的画	动画	万籁鸣、李克弱	上海美术电影制片厂	20
1958 年	三毛流浪记	木偶	张乐平、章超群	上海美术电影制片厂	40
1958 年	谁唱得好	木偶	靳夕	上海美术电影制片厂	10
1958 年	四只小野鸭	木偶	尤磊	上海美术电影制片厂	10
1958 年	为了孩子们	木偶	虞哲光	上海美术电影制片厂	20
1958 年	小发明家	木偶	靳夕	上海美术电影制片厂	20
1958 年	小猴与白胖	木偶	许乘铎	上海美术电影制片厂	20
1958 年	小鲤鱼跳龙门	动画	何玉门	上海美术电影制片厂	20
1958 年	小朋友们	动画	何玉门	上海美术电影制片厂	10
1958 年	找小哥哥	动画	吕晋、戴铁郎、万彭年	上海美术电影制片厂	10
1958 年	猪八戒吃西瓜	剪纸	万古蟾	上海美术电影制片厂	20
1959 年	布谷鸟叫迟了	动画	钱家骏	上海美术电影制片厂	10
1959 年	龟猴分树	剪纸	万古蟾	上海美术电影制片厂	10
1959 年	红色信号	木偶	虞哲光、陈正鸿	上海美术电影制片厂	20
1959 年	济公斗蟋蟀	剪纸	万古蟾	上海美术电影制片厂	30
1959 年	砍柴姑娘	木偶	集体	上海美术电影制片厂	20
1959 年	龙虾	木偶	靳夕	上海美术电影制片厂	20
1959 年	萝卜回来了	动画	集体	上海美术电影制片厂	20
1959 年	蜜蜂与蚯蚓	动画	集体	上海美术电影制片厂	20
1959 年	三只蝴蝶	木偶	虞哲光	上海美术电影制片厂	30
1959 年	森林之王	动画	集体	上海美术电影制片厂	20
1959 年	一幅僮锦	动画	钱家骏	上海美术电影制片厂	60
1959 年	一只鞋	木偶	靳夕	上海美术电影制片厂	40
1959 年	渔童	剪纸	万古蟾	上海美术电影制片厂	30
1960 年	小燕子	动画	张松林、浦家祥、韩冰	上海美术电影制片厂	20
1960 年	怕羞的黄莺	动画	江爱群、陆青、钱家骏、雷雨	上海美术电影制片厂	20
1960 年	大萝卜	木偶	万超尘	上海美术电影制片厂	20
1960 年	小蝌蚪找妈妈	水墨	特伟、钱家骏	上海美术电影制片厂	20
1960 年	牧羊少年	木偶	尤磊	上海美术电影制片厂	20
1960 年	牧童与公主	木偶	岳路	上海美术电影制片厂	40
1960 年	聪明的鸭子	折纸	虞哲光	上海美术电影制片厂	10
1960 年	山羊和狼	剪纸	胡雄华、沈祖慰	上海美术电影制片厂	20

1960年	大奖章	立体木偶	章超群	上海美术电影制片厂	30
1960年	鸽子	木偶	陈正鸿	上海美术电影制片厂	30
1960年	水墨动画片断	水墨	集体	上海美术电影制片厂	20
1960年	原形毕露	动画	王树忱、钱运达	上海美术电影制片厂	20
1961～1964年	大闹天宫（上、下集）	动画	万籁鸣、唐澄	上海美术电影制片厂	120
1961年	人参娃娃	剪纸	万古蟾	上海美术电影制片厂	30
1961年	太阳的小客人	动画	邬强、徐景达	上海美术电影制片厂	30
1961年	谁的本领大	动画	张松林	上海美术电影制片厂	10
1962年	等明天	剪纸	胡雄华	上海美术电影制片厂	20
1962年	没头脑和不高兴	动画	张松林	上海美术电影制片厂	20
1962年	小溪流	动画	何玉门	上海美术电影制片厂	30
1962年	丝腰带	剪纸	钱运达	上海美术电影制片厂	20
1962年	一棵大白菜	折纸	虞哲光	上海美术电影制片厂	20
1962年	大名府	木偶纪录	虞哲光、章超群	上海美术电影制片厂	10
1962年	红云崖	木偶	陈正鸿	上海美术电影制片厂	40
1962年	掌中戏	木偶纪录	虞哲光、章超群	上海美术电影制片厂	30
1963年	牧笛	水墨动画	特伟、钱家骏	上海美术电影制片厂	20
1963年	长发妹	木偶	岳路	上海美术电影制片厂	30
1963年	孔雀公主	木偶	靳夕	上海美术电影制片厂	80
1963年	金色的海螺	剪纸	万古蟾、钱运达	上海美术电影制片厂	40
1963年	黄金梦	动画	王树忱	上海美术电影制片厂	30
1964年	冰上遇险	动画	邬强	上海美术电影制片厂	20
1964年	差不多	剪纸	胡雄华	上海美术电影制片厂	20
1964年	半夜鸡叫	木偶	尤磊	上海美术电影制片厂	20
1964年	草原英雄小姐妹	动画	钱运达、唐澄	上海美术电影制片厂	40
1964年	红军桥	剪纸	钱运达	上海美术电影制片厂	20
1964年	湖上歌舞	折纸	虞哲光	上海美术电影制片厂	20
1964年	画像	人与木偶	靳夕	上海美术电影制片厂	30
1964年	路边新事	木偶	王树忱	上海美术电影制片厂	20
1964年	四点半	木偶	陈正鸿	上海美术电影制片厂	20
1965年	红领巾	剪纸	不详	上海美术电影制片厂	20
1965年	李科长巧难炊事班	木偶	尤磊	上海美术电影制片厂	30
1965年	南方少年	纪录	詹同渲、夏秉钧 程中岳	上海美术电影制片厂	40
1965年	我们爱农村	动画	严定宪	上海美术电影制片厂	10
1965年	小哥儿俩	木偶	章超群	上海美术电影制片厂	20
1965年	小林日记	剪纸	胡进庆	上海美术电影制片厂	10
1972年	放学以后	动画	严定宪	上海美术电影制片厂	10
1972年	万吨水压机战歌	剪纸	胡进庆、邬强	上海美术电影制片厂	30
1973年	不差半分毫	剪纸	李安棣、燕平孝	西安电影制片厂	20
1973年	小号手	动画	王树忱、严定宪	上海美术电影制片厂	40
1973年	东海小哨兵	剪纸	胡雄华	上海美术电影制片厂	20
1974年	带响的弓箭	剪纸	胡进庆	上海美术电影制片厂	30
1974年	小八路	木偶	尤磊	上海美术电影制片厂	50
1975年	出发之前	剪纸	周克勤、钱家辛	上海美术电影制片厂	40
1975年	大潮汛之夜	动画	唐澄、邬强	上海美术电影制片厂	20
1975年	渡口	动画	何玉门	上海美术电影制片厂	20
1975年	骏马飞腾	木偶	靳夕、刘蕙仪	上海美术电影制片厂	50
1976年	长在屋里的竹笋	剪纸	胡进庆、周克勤	上海美术电影制片厂	20
1976年	大橹的故事	木偶	尤磊	上海美术电影制片厂	60
1976年	金色的大雁	剪纸	特伟、沈祖慰	上海美术电影制片厂	50
1977年	芦荡小英雄	剪纸	胡雄华、周克勤	上海美术电影制片厂	20
1977年	山羊回了家	剪纸	胡进庆、沈祖慰	上海美术电影制片厂	20
1977年	两只小孔雀	动画	严定宪	上海美术电影制片厂	30
1977年	小石柱	动画	王树忱、沈祖慰	上海美术电影制片厂	80
1978年	西瓜炮	木偶	靳夕	上海美术电影制片厂	50
1978年	狐狸打猎人	剪纸	胡雄华	上海美术电影制片厂	20
1978年	象不象	动画	唐澄、邬强	上海美术电影制片厂	10
1978年	歌声飞出五指山	木偶	方润南	上海美术电影制片厂	30
1978年	奇怪的病号	动画	浦家祥	上海美术电影制片厂	20
1978年	小白鸽	动画	矫野松	上海美术电影制片厂	20
1978年	画廊一夜	动画	阿达、林文肖	上海美术电影制片厂	20
1978年	火红的岩标	木偶	陈正鸿	上海美术电影制片厂	20
1978年	两张布告	木偶	章超群	上海美术电影制片厂	30
1979年	熊猫百货商店	剪纸	沈祖慰、周克勤	上海美术电影制片厂	20
1979年	母鸡搬家	动画	戴铁郎	上海美术电影制片厂	20
1979年	愚人买鞋	木偶	方润南	上海美术电影制片厂	10
1979年	刺猬背西瓜	剪纸	王柏荣、钱家幸	上海美术电影制片厂	10
1979年	哪吒闹海	动画	王树忱、严定宪 徐景达	上海美术电影制片厂	70
1979年	奇怪的球赛	木偶	章超群、詹同	上海美术电影制片厂	30
1979年	喵呜是谁叫的	木偶	尤磊	上海美术电影制片厂	10
1979年	天才杂技演员	木偶	阿曲	上海美术电影制片厂	20
1979年	好猫咪咪	动画	何玉门	上海美术电影制片厂	20
1979～1988年	阿凡提的故事系列	木偶	曲建方、靳夕、刘蕙仪、蔡渊兰 金芳铃	上海美术电影制片厂	330
1980年	八百鞭子	剪纸	葛桂云、周克勤	上海美术电影制片厂	20
1980年	黑公鸡	动画	浦家祥	上海美术电影制片厂	10
1980年	三只狼	折纸	虞哲光	上海美术电影制片厂	10
1980年	小鸭呷呷	折纸	虞哲光	上海美术电影制片厂	10
1980年	丁丁战猴王	剪纸	胡进庆	上海美术电影制片厂	30
1980年	黑熊奇遇记	木偶		上海美术电影制片厂	30
1980年	我的朋友小海豚	动画	戴铁郎	上海美术电影制片厂	20
1980年	老狼请客	动画	阎善春	上海美术电影制片厂	10
1980年	雪孩子	动画	林文肖	上海美术电影制片厂	20
1980年	吹鼓手	剪纸	金锡林、孙能子	上海美术电影制片厂	20
1980年	园园和机器人	木偶	章超群	上海美术电影制片厂	10
1980年	小马虎	动画	刘惠仪	上海美术电影制片厂	20
1980年	娇娇的奇遇	动画	矫野松	上海美术电影制片厂	20
1980年	张飞审瓜	剪纸	钱运达、葛桂云	上海美术电影制片厂	30
1980年	三个和尚	动画	阿达	上海美术电影制片厂	20
1980年	这是一首歌	木偶	曲建方	上海美术电影制片厂	20
1981年	真假李逵	木偶	詹同	上海美术电影制片厂	20
1981年	咕咚来了	剪纸	胡雄华、沈祖慰	上海美术电影制片厂	20
1981年	崂山道士	木偶	虞哲光	上海美术电影制片厂	30
1981年	猴子捞月	剪纸	周克勤	上海美术电影制片厂	10
1981年	抬驴	剪纸	王柏荣	上海美术电影制片厂	20
1981年	善良的夏吾冬	动画	何玉门	上海美术电影制片厂	20
1981年	九色鹿	动画	钱家骏、戴铁郎	上海美术电影制片厂	30
1981年	人参果	动画	严定宪	上海美术电影制片厂	50
1981年	南郭先生	剪纸	熊耕发、钱家 王柏荣	上海美术电影制片厂	20
1981年	摔香炉	动画	林文肖	上海美术电影制片厂	20
1981年	小小机器人	动画	邬强	北京科影制片厂	20
1981年	猫咪的胡子	动画	周树民	北京科影制片厂	20
1981年	龙牙星	木偶	方润南	上海美术电影制片厂	20
1982年	蛐蛐	木偶	尤磊	上海美术电影制片厂	30
1982年	淘气的金丝猴	剪纸	胡进庆	上海美术电影制片厂	20
1982年	曹冲称象	木偶	高尔丰、靳夕 刘蕙仪	上海美术电影制片厂	20
1982年	小红脸和小蓝脸	动画	戴铁郎	上海美术电影制片厂	10
1982年	小兔淘淘的故事	动画	林文肖、严定宪	上海美术电影制片厂	10
1982年	盲女与狐狸	动画	浦家祥	上海美术电影制片厂	20
1982年	孔雀的焰火	木偶	吕衡	上海美术电影制片厂	20
1982年	纸人国	剪纸	钱家幸	上海美术电影制片厂	20
1982年	狐狸送葡萄	剪纸	胡进华	上海美术电影制片厂	20
1982年	小熊猫学木匠	剪纸	周克勤	上海美术电影制片厂	20
1982年	老虎学艺	动画	矫野松	上海美术电影制片厂	20
1982年	狼来了	木偶	夏秉钧	上海美术电影制片厂	20
1982年	假如我是武松	木偶	詹同	上海美术电影制片厂	30
1982年	画家朱屺瞻	科教		上海美术电影制片厂	30
1982年	瓷娃娃	木偶	方润南	上海美术电影制片厂	20
1982年	鹿铃	水墨动画	唐澄、邬强	上海美术电影制片厂	20
1982年	王七到此一游	动画	安平	广西电影制片厂	
1983年	鹬蚌相争	剪纸	胡进庆	上海美术电影制片厂	10
1983年	蝴蝶泉	动画	阿达、常光希	上海美术电影制片厂	30
1983年	钱……	动画	熊南清	上海美术电影制片厂	20
1983年	老鼠嫁女	剪纸	王柏荣	上海美术电影制片厂	10
1983年	过桥	木偶	左容倌	上海美术电影制片厂	10
1983年	猴子钓鱼	剪纸	沈祖慰	上海美术电影制片厂	20

1983年	天书奇谭	动画	王树忱、钱运达	上海美术电影制片厂	90
1983年	看门的黑狗	木偶	章超群	上海美术电影制片厂	20
1983年	捉迷藏	剪纸	葛桂云	上海美术电影制片厂	10
1983年	小八戒	剪纸	金雪林	上海美术电影制片厂	20
1983年	老猪选猫	木偶	夏秉钧、尤磊	上海美术电影制片厂	20
1983年	长了腿的芒果	剪纸	周克勤	上海美术电影制片厂	20
1983年	小松鼠理发师	动画	浦家祥	上海美术电影制片厂	10
1983年	应该靠自己	动画	王柏荣、王刚毅	BTV 动画中心 金熊猫动画公司	5
1983年	好呱呱	动画	武隽	辽宁科影制片厂	10
1983年	奇怪的手	动画		青年电影制片厂	10
1984年	快乐的数字	动画	钱家骏	上海美术电影制片厂	20
1984年	三十六个字	动画	阿达	上海美术电影制片厂	10
1984年	三毛流浪记	动画	阿达、朱康林 熊南清、泮积耀	上海美术电影制片厂	40
1984年	石狮子	木偶	詹同、章超群	上海美术电影制片厂	30
1984年	小明星	剪纸	沈祖慰	上海美术电影制片厂	20
1984年	除夕的故事	剪纸	钱家莘	上海美术电影制片厂	20
1984年	小狐狸	剪纸	葛桂云	上海美术电影制片厂	20
1984年	马蜂窝	木偶	方润南	上海美术电影制片厂	10
1984年	火童	剪纸	王柏荣	上海美术电影制片厂	30
1984年	西岳奇童	木偶	靳夕、刘蕙仪	上海美术电影制片厂	60
1984年	悍牛与牧童	动画	陈三伟	北京科影制片厂	10
1984年	熊猫胖胖——怪信	动画	黄磷	中国电视剧制作中心	10
1984年	聪明的小兔子 ——抓老狼	动画	段佳	中国电视剧制作中心	5.5
1984年	林中澡堂	动画	华方方	中国电视剧制作中心	8
1984年	聪明的小兔子 ——救险	动画	段佳	中国电视剧制作中心	8
1984年	小熊与小小熊 ——珍贵礼物	动画	付海龙、杜建国	中国电视剧制作中心	11
1984年	小熊与小小熊	动画	敖谨、梅君	中国电视剧制作中心	13
1984年	美丽的尾巴	动画	何玉门、段佳	中国电视剧制作中心	9.5
1984年	小熊买西瓜	动画	武隽	辽宁科教电影制片厂	20
1984年	贾二卖杏	动画	施仲兴	南京电影制片厂	10
1984年	李逵	动画	周生伟	福建电视台	20
1984年	熊猫小胖	动画		中国电视剧制作中心	6
1984年	断尾巴的老鼠	动画	何玉门	中国电视剧制作中心	15
1984～ 1985年	金猴降妖系列	动画	特伟、严定宪 林文肖	上海美术电影制片厂	150
1984～ 1987年	黑猫警长系列	动画	戴铁郎、范马迪 熊南清	上海美术电影制片厂	100
1985年	网	动画	阎善春	上海美术电影制片厂	10
1985年	女娲补天	动画	钱运达	上海美术电影制片厂	10
1985年	大扫除	动画	马克萱	上海美术电影制片厂	10
1985年	没牙的老虎	动画	浦家祥	上海美术电影制片厂	20
1985年	草人	剪纸	胡进庆	上海美术电影制片厂	10
1985年	大花和小花	剪纸	金雪林	上海美术电影制片厂	20
1985年	夹子救鹿	动画	林文肖、常光希	上海美术电影制片厂	20
1985年	抢枕头	动画	何玉门	上海美术电影制片厂	20
1985年	海力布	动画	黄玮	上海美术电影制片厂	20
1985年	小蛋壳	动画	熊南清	上海美术电影制片厂	20
1985年	水鹿	剪纸	周克勤	上海美术电影制片厂	30
1985年	园园的奇怪旅行	木偶	程中岳	上海美术电影制片厂	20
1985年	连升三级	木偶	夏秉钧	上海美术电影制片厂	20
1985年	巫婆、鳄鱼、小姑娘	折纸	李荣中	上海美术电影制片厂	10
1985年	种梨	动画	邬强	北京科影制片厂	20
1985年	老鼠吃大象	动画	沈祖慰	中国电视剧制作中心	17
1985年	追	动画	不详	中国电视剧制作中心	1.5
1985年	荡秋千	动画	不详	中国电视剧制作中心	1.5
1985年	奖杯发给谁	动画	武隽	辽宁科影制片厂	20
1985年	八仙过海	动画	不详	福建电视台	不详
1986年	新装的门铃、超级肥皂	动画	阿达、马克勤	上海美术电影制片厂	10
1986年	不怕冷的大衣	动画	林文肖	上海美术电影制片厂	10
1986年	一夜富翁	动画	车慧	上海美术电影制片厂	10
1986年	小裁缝	木偶	程中岳	上海美术电影制片厂	20
1986年	环球旅行记艺卡	动画	陈光明、杨凯华	上海电视台动画制片厂	15
1986年	狐假虎威	动画	张信	上海电视台动画制片厂	10
1986年	杞人忧天	动画	杨凯华	上海电视台动画制片厂	10
1986年	乐土	动画	刘左峰	北京科影制片厂	40
1986年	熊猫胖胖 ——空中遇险	动画	王磷	中国电视剧制作中心	11.5
1986年	滚桶车	动画	不详	长影美术片厂	10
1986年	三只鸡	动画	段炼	长影美术片厂	10
1986年	脱险记	动画	不详	长影美术片厂	10
1986年	姜子牙下山	动画	不详	福建电视台	不详
1986年	成语动画廊	动画	符世深、钟汉超	深圳翡翠动画设计公司	3
1986～ 1987年	葫芦兄弟系列	剪纸	胡进庆、葛桂云 周克勤	上海美术电影制片厂	130
1986～ 1987年	邋遢大王奇遇记	动画	钱运达、阎善春 付海龙、胡依红 孙总清	上海美术电影制片厂	130
1987年	雪狮子	动画	黄玮	上海美术电影制片厂	10
1987年	选美记	动画	王树忱、顾汉昌	上海美术电影制片厂	10
1987年	长大尾巴的兔子	动画	何玉门、秦宝宜	上海美术电影制片厂	10
1987年	老虎装牙	动画	浦家祥	上海美术电影制片厂	20
1987年	妈妈请休息	木偶	刘蕙仪	上海美术电影制片厂	20
1987年	有求必应	动画	何玉门	上海美术电影制片厂	20
1987年	蚂蚁和大象	动画	范马迪	上海美术电影制片厂	10
1987年	聪明小兔	动画	陈光明	上海电视台动画制片厂	10
1987年	猴子点鞭炮	动画	张天晓	上海电视台动画制片厂	10
1987年	小兔菲菲	动画	马克宣、张天晓	上海电视台动画片厂	10
1987年	越打越响	动画	杨凯	上海电视台动画制片厂	10
1987年	小数点大闹整数王国	动画	方彭、吕善	中国电视剧制作中心	10
1987年	地藏菩萨与斗笠	动画	李耕、张小安	中国电视剧制作中心	20
1987年	AB 现形记	动画	张小安、华方方	中国电视剧制作中心	7.5
1987年	钓鱼	动画	郭兵	中国电视剧制作中心	6
1987年	布口袋的秘密	动画	查侃	中国电视剧制作中心	10.5
1987年	我丢了	动画	张小安	中国电视剧制作中心	11
1987年	星星梦	动画	段佳	中国电视剧制作中心	10
1987年	学步	动画	刘向东	中国电视剧制作中心	8
1987年	巧在七中	动画	段炼	长影美术片厂	10
1987年	象虎	动画	钟泉	长影美术片厂	20
1987年	狗拿耗子	动画	施仲兴	南京电影制片厂	10
1987年	小悟空	动画		深圳翡翠动画设计公司	30
1987年	青蛙斗老虎	动画	周立志	湖北电视台	16
1987年	生命	动画	不详	华北广播电视学校	8
1987年	智慧的传说	动画	不详	吉林电视台	7
1987年	马头琴	动画	不详	内蒙古电视台	20
1987年	寂寥的天空	动画	陈信松、李珍	山西省电化教育	4
1987年	长胡子的孩子	动画	不详	四川电视台	11
1987年	飞翔的鸽子	动画	经霞云	上海美术电影制片厂	10
1988年	独木桥	动画	王树忱	上海美术电影制片厂	10
1988年	山水情	水墨	特伟、阎善春 马克萱	上海美术电影制片厂	20
1988年	金币国游记	动画	熊南清	上海美术电影制片厂	20
1988年	补票	动画	林文肖	上海美术电影制片厂	10
1988年	螳螂捕蝉	动画	胡进庆	上海美术电影制片厂	5
1988年	安宁	动画	许庙、胡甜	上海美术电影制片厂	5
1988年	孤独的小猪	剪纸	沈祖慰	上海美术电影制片厂	10
1988年	强者上钩、追鼠、斗鸡	动画	胡进庆	上海美术电影制片厂	10
1988年	皮皮的故事 （1～10 集）	动画	坚谷、孙总清 秦宝宜	上海美术电影制片厂	50
1988年	不射之射	木偶	川本喜八郎、孙大衡	上海美术电影制片厂	30
1988年	蓝骨	木偶	李荣中	上海美术电影制片厂	20
1988年	小鹅与红房子	木偶		上海美术电影制片厂	20
1988年	鱼	木偶	方润南	上海美术电影制片厂	5
1988年	争执	木偶	夏秉钧	上海美术电影制片厂	5
1988年	八仙与跳蚤	剪纸	詹同	上海美术电影制片厂	10
1988年	粗心和细心	动画	陈光明	上海电视台动画制片厂	6
1988年	谁是鱼	科普动画	龚玉兰	上海电视台动画制片厂	6
1988年	十龙贺春	动画	薛梅君朱义民	中国电视剧制作中心	5

1988 年	猴子和鳄鱼	动画	吴克明	中国电视剧制作中心	5
1988 年	急中生智	动画	康宝金	中国电视剧制作中心	4.5
1988 年	猫和狐狸	动画	李忠良	中国电视剧制作中心	2.5
1988 年	猪	动画	蔡子君	中国电视剧制作中心	4.5
1988 年	小公鸡下水	动画		中国电视剧制作中心	10
1988 年	一分钟幽默	动画	陈家奇	中国电视剧制作中心	1
1988 年	夹赤豹	动画	陈家奇	中国电视剧制作中心	
1988 年	会动的画	动画	张小安	中国电视剧制作中心	16
1988 年	架小桥	动画	查侃	中国电视剧制作中心	9.5
1988 年	泼水节的传说	动画	段炼	长影美术片厂	20
1988 年	鹰	动画		长影美术片厂	20
1988 年	猫养老鼠	动画	纪清河	辽宁科教电影制片厂	10
1989 年	森林里的金月亮	动画	张景源	上海美术电影制片厂	20
1989 年	阿龙和莉莉	动画	孙总清	上海美术电影制片厂	10
1989 年	小小画家、红气球	动画	孙总清、薛梅君	上海美术电影制片厂	10
1989 年	高女人和矮丈夫	动画	胡依红	上海美术电影制片厂	10
1989 年	笨狗熊	动画	张景源	上海美术电影制片厂	10
1989 年	巴拉根仓	动画	乔元正	上海电视台动画制片厂	40
1989 年	狼犬福克	木偶	瞿永宝	上海电视台动画制片厂	10
1989 年	我是男子汉	动画	陈光明	上海电视台动画制片厂	10
1989 年	小熊分饼	动画	杨凯	上海电视台动画制片厂	10
1989 年	兰花花	动画	李耕	北京科影制片厂	20
1989 年	小品集	动画	曹小卉、刘左峰	北京科影制片厂	10
1989 年	小兔偷瓜	动画	薛梅君	中国电视剧制作中心	11.5
1989 年	看医书	动画	华方方	中国电视剧制作中心	15
1989 年	马头琴的传说	动画	张小安	中国电视剧制作中心	15
1989 年	一半儿王国	动画	靳夕	中国电视剧制作中心	20
1989 年	鲁西西奇遇记	动画	查侃	中国电视剧制作中心	50
1989 年	小胖变皮球	动画	耿康、殷齐美	中国电视剧制作中心	
1989 年	出诊记	动画	钟泉	长影美术片厂	20
1989 年	鼎	动画	温德斌	长影美术片厂	10
1989 年	钱	动画	王强	长影美术片厂	5
1989 年	童心	动画	王刚	长影美术片厂	5
1989 年	蜗牛上天	动画	段炼	长影美术片厂	5
1989～1990 年	奇异的蒙古马（共 2 集）	动画	常光希	上海美术电影制片厂	60
1989～1991 年	葫芦小金刚系列	剪纸	胡进庆、葛桂云、沈祖慰	上海美术电影制片厂	120
1989～1992 年	舒克和贝塔系列	动画	严定宪、林文肖、彭戈	上海美术电影制片厂	260
1992～1993 年	特别车队	杨凯华	动画	上海美术电影制片厂	160
1993～1994 年	红鼻子（共 2 集）	木偶	朱冰	上海美术电影制片厂	40
1993～1994 年	隐身探长（共 2 集）	木偶	刘蕙仪	上海美术电影制片厂	40
1990～1994 年	魔方大厦系列（共 10 集）	动画	查侃	上海美术电影制片厂	200
1993～1995 年	十二生肖系列（共 13 集）	动画	沈如东、伍仲文、龚金福	上海美术电影制片厂	130
1995～1996 年	自古英雄出少年	动画	集体	上海美术电影制片厂	505
1996～1997 年	快乐家家车（共 46 集）	动画	王加世	上海美术电影制片厂	506
1994～1998 年	特别车队系列（共 4 集）	动画	杨凯华	上海美术电影制片厂	80
1997～1998 年	大红鹰系列（共 28 集）	动画	陆成法	上海美术电影制片厂	293
1997～1998 年	猩猩探长系列（共 10 集）	动画	金锡林	上海美术电影制片厂	110
1999 年	中国十佳少年	动画	吴钧	大连电视台	10
1990 年	我错了、骑牛难下	动画	钱家幸	上海美术电影制片厂	10
1990 年	一半儿	动画	詹同、陆成法	上海美术电影制片厂	10
1990 年	种树	动画	浦家祥	上海美术电影制片厂	10
1990 年	鹿和牛	木偶	邬勤	上海美术电影制片厂	10
1990 年	小钉子	动画	詹同、沈寿林	上海美术电影制片厂	10

1990 年	冬天里的小田鼠	木偶	乔元正	上海美术电影制片厂	20
1990 年	哀溺	动画	冯建男	上海美术电影制片厂	10
1990 年	孤独的莉里	动画	方润南、薛梅君	上海美术电影制片厂	20
1990 年	森林、小鸟和我	动画	戴铁郎、范马迪	上海美术电影制片厂	20
1990 年	少年柯雄	动画	乔元正	上海电视台动画制片厂	10
1990 年	守株待兔	动画	王启中	北京科影制片厂	20
1990 年	买马	动画	不详	中央电视台	10
1990 年	猴子下棋	动画	不详	长影美术片厂	10
1990 年	牛冤	动画	不详	长影美术片厂	10
1990 年	雪鹿	动画	王刚	长影美术片厂	10
1990 年	大盗贼（共 8 集）	木偶	方润南、胡兆洪、夏秉钧、程中岳	上海美术电影制片厂	80
1990 年	孤独的莉里	动画	方润南、薛梅君	上海美术电影制片厂	20
1991 年	伞	动画	阎善春	上海美术电影制片厂	5
1991 年	自作自受	动画	张松林	上海美术电影制片厂	5
1991 年	冬冬和瓜瓜	动画	蒋友毅	上海美术电影制片厂	10
1991 年	夜半怪声	剪纸	沈祖慰	上海美术电影制片厂	10
1991 年	启间尺	木偶	凌纾	上海美术电影制片厂	30
1991 年	嘴巴、耳朵和眼睛	动画	江爱群、杨凯华	上海美术电影制片厂	10
1991 年	镜花缘系列（共 4 集）	木偶	胡兆洪、邬勤	上海美术电影制片厂	80
1991 年	智斗乌鸦	剪纸	胡进庆、吴云初	上海美术电影制片厂	10
1991 年	快乐的买买提	剪纸	攸扬、沈如东	上海美术电影制片厂	10
1991 年	公主与樵夫	动画	吴钧	上海电视台动画制片厂	10
1991 年	少年与雪妖	动画	吴钧	上海电视台动画制片厂	10
1991 年	扎哇与火种	动画	吴钧	上海电视台动画制片厂	10
1991 年	织女与猎手	动画	龙路生	上海电视台动画制片厂	10
1991 年	七色花	动画	曹小卉	北京科影制片厂	10
1991 年	果实	动画	贾否	北京科影制片厂	10
1991 年	方脸爷爷和圆脸奶奶	动画	贾否	北京影制片厂	10
1991 年	后羿射日	动画	晓宵、晓欧	中央电视台	10
1991 年	夸父追日	动画	纪清河	中央电视台	10
1991 年	抬驴	动画	蔡志军	中央电视台	9
1991 年	金镜	动画	胡军	长影美术片厂	20
1991 年	魔瓶	动画	段炼	长影美术片厂	10
1991 年	雁阵	动画	钟泉、王刚	长影美术片厂	10
1991 年	医生与皇帝	动画	王强	长影美术片厂	10
1991 年	不听话的狗	动画	曲建方	辽宁科影制片厂	20
1991 年	灰鹤	动画	杨凯	辽宁科影制片厂	20
1991 年	老鼠开会	动画	杨素英	辽宁科影制片厂	20
1991 年	少女与魔鬼	动画	纪清河	辽宁科影制片厂	10
1991 年	猫咪的愿望	动画	白浪	南京电视台	10
1991 年	蚱蜢与蜗牛	动画	李荣中、史国光	福建电视台	15
1991 年	猫的故事	动画	曲建方	不详	30
1991 年	看戏	动画	浦家祥	个人制作	3
1991 年	宝船	动画	不详	河北电视台、中央电视台	16
1992 年	桥下拾履	木偶	程中岳	上海美术电影制片厂	20
1992 年	狐狸分饼	动画	金雪林	上海美术电影制片厂	10
1992 年	春天里的小田鼠	木偶	乔元正	上海美术电影制片厂	30
1992 年	谁怕谁	动画	浦家祥、陆成法	上海美术电影制片厂	10
1992 年	漠风	动画	阎善春、姚光华	上海美术电影制片厂	10
1992 年	莲花公主	动画	胡依红	上海美术电影制片厂	10
1992 年	大气球	剪纸	吴云初	上海美术电影制片厂	20
1992 年	猫与鼠	剪纸	胡进庆	上海美术电影制片厂	10
1992 年	十二只蚊子和五个人	动画	马克萱、钱运达	上海美术电影制片厂	10
1992 年	谁是冠军	动画	王根发、王加世	上海美术电影制片厂	20
1992 年	怪老头儿（共 4 集）	木偶	刘蕙仪	上海美术电影制片厂	80
1992 年	历险"不及格"	动画	吴钧	上海电视台动画制片厂	20
1992 年	鹿角庄	动画	吴钧	上海电视台动画制片厂	20
1992 年	莫拉战雪妖	动画	吴钧	上海电视台动画制片厂	20
1992 年	误入"幸福国"	动画	吴钧	上海电视台动画制片厂	20
1992 年	珠浑哈达的故事	动画	吴钧	上海电视台动画制片厂	20
1992 年	男汉与宝石	动画	吴钧	上海电视台动画制片厂	20
1992 年	小林鼠	动画	吴钧	上海电视台动画制片厂	10
1992 年	麻雀选大王	动画	樊傲霜	北京科影制片厂	10
1992 年	魔手套	动画	戴福林、经莉莉	北京科影制片厂	10
1992 年	相似	动画	石梅音、经莉莉	北京科影制片厂	10

1992年	好邻居	动画	孙立军	北京科影制片厂	10
1992年	草人	动画	不详	CCTV 辉煌动画公司	10
1992年	慈禧坐火车	动画	仲尔、王强	长影美术片厂	10
1992年	开店	动画	胡军	长影美术片厂	10
1992年	山蟋蟀	动画	曲建方	长影美术片厂	10
1992年	阿福	动画	高毅	南京电影制片厂	20
1992年	鞋趣宝宝	动画	不详	中英合作	15
1993年	小黄鼬的故事	动画	刘书卫	上海美术电影制片厂	20
1993年	小和尚	动画	王加世、姚光华	上海美术电影制片厂	10
1993年	开心果	剪纸	攸扬、陆松茂	上海美术电影制片厂	10
1993年	鹿女	动画	严定宪、林文肖	上海美术电影制片厂	30
1993年	大松与小松	动画	龙路生	上海电视台动画制片厂	10
1993年	自相矛盾	动画	罗慰	上海电视台动画制片厂	10
1993年	刺猬	动画	王一通	东方电视台、科影厂	10
1993年	三只小狐狸收西瓜	动画	曹小卉	北京科影制片厂	10
1993年	三只小狐狸摘葡萄	动画	赵建华	北京科影制片厂	10
1993年	痴雀	动画	王刚	长影美术片厂	10
1993年	沙燕	动画	段炼	长影美术片厂	10
1993年	神马	动画	胡军	长影美术片厂	10
1993年	黄鼠狼的故事	动画	刘卫书	南京电影制片厂	20
1993年	警犬救护队	动画	戴铁郎、戴岱 沈寿林	上海美术电影制片厂	80
1994年	胡僧	木偶	陆成法	上海美术电影制片厂	10
1994年	珍珠泉	动画	王根发	上海美术电影制片厂	30
1994年	白蝴蝶	动画	耿康	上海电视台动画制片厂	10
1994年	聪明小鸭子	动画	耿康	上海电视台动画制片厂	10
1994年	狼和小羊	动画	吴钧	上海电视台动画制片厂	10
1994年	香蕉娃	动画	吴钧	上海电视台动画制片厂	10
1994年	泳装、合影	动画	崔世昱等	东方电视台、科影厂	10
1994年	三只小狐狸清泉水	动画	温得斌、舒莉娟	北京科影制片厂	10
1994年	三只小狐狸天鹅蛋	动画	赵建华	北京科影制片厂	10
1994年	三只小狐狸越野赛	动画	孙立军	北京科影制片厂	10
1994年	三只小狐狸打水井	动画	王启中	北京科影制片厂	10
1994年	三只小狐狸救豪猪	动画	曹小卉	北京科影制片厂	10
1994年	周处除三害	动画	速达	北京科影制片厂	10
1994年	辣椒先生	动画	曾蓁	北京科影制片厂	20
1994年	白猫	动画	陶欣	长影美术片厂	20
1994年	人与神像	动画	王刚	长影美术片厂	10
1994年	活宝侦探	动画	不详	中英合作	22
1995年	白色的蛋、小狐狸的枪和炮	动画	严定宪	上海美术电影制片厂	10
1995年	梨子提琴	动画	严定宪、林文肖	上海美术电影制片厂	10
1995年	西游漫记	动画		上海美术电影制片厂	20
1995年	丁铃铃	动画	严定宪	上海美术电影制片厂	10
1995年	娇娇与晶晶（共10集）	动画	姚光华	上海美术电影制片厂	100
1995年	爱漂亮的老虎	动画	肖刚	上海电视台动画制片厂	7
1995年	聪明的狐狸	动画	罗慰	上海电视台动画制片厂	30
1995年	火柴与火柴盒	动画	耿康	上海电视台动画制片厂	15
1995年	乡下来的老鼠	动画	沈如东	上海电视台动画制片厂	10
1995年	哭鼻子大王	动画	严定宪等	东方电视台、科影厂	10
1995年	汪汪探长	动画	王一通	东方电视台、科影厂	7
1995年	大头儿子和小头爸爸	动画	崔世昱	东方电视台、科影厂	8
1995年	雷电	动画	钱家铎	东方电视台、科影厂	10
1995年	卡通娃	动画	秦明亮	北京科影制片厂	10
1995年	没毛狗	动画	陶欣	长影美术片厂	10
1995年	千年变	动画	王刚	长影美术片厂	10
1995年	舞马	动画	王刚	长影美术片厂	20
1995年	小鸟	动画	晓欧	长影美术片厂	10
1996年	倔强的凯拉班	木偶	胡兆洪	上海美术电影制片厂	80
1996年	天堂乐园	动画	不详	上海美术电影制片厂	20
1996年	百鸟衣	动画	陆成法	上海美术电影制片厂	20
1996年	日月潭	动画	不详	上海美术电影制片厂	20
1996年	博士娃斗变色龙	动画	严定宪、林文肖	上海美术电影制片厂	10
1996年	神马与腰刀	动画	不详	上海美术电影制片厂	20
1996年	南瓜车	动画	阎善春、姚光华	上海美术电影制片厂	5
1996年	蜗牛过生日	动画	阎善春	上海美术电影制片厂	5
1996年	冰淇淋太阳	动画	严定宪、林文肖	上海美术电影制片厂	5
1996年	小松鼠月亮	动画	严定宪、林文肖	上海美术电影制片厂	5
1996年	春天里的歌	动画	严定宪、林文肖	上海美术电影制片厂	10
1996年	小贝一家（共13集）	电视	胡依红	上海美术电影制片厂	130
1996年	小鸽子	动画	周一愚	东方电视台、科影厂	10
1996年	龙卷风	动画	崔世昱	东方电视台、科影厂	10
1996年	奇奇漂游记	动画	曹小卉、秦明亮 樊傲霜、贾否	北京科影制片厂	12
1996年	鲁彪与小猫	动画	刘积昆	北京科影制片厂	10
1996年	小猪哼哼	动画	佳祺	中央电视台、山东富丽动画制作中心	10
1996年	开心街	动画	不详	中央电视台、上海迪尔文化发展公司	10
1996年	电子将军	动画	曾伟京	北京电视台青少部	5
1996年	兔儿爷	动画	孙哲	BTV 动画中心	20
1996年	大草原上的小老鼠	动画	不详	中美合作	10
1996年	玩具星	动画	不详	中美合作	22
1996年	说禅	动画	不详	北京地厚电脑地画公司	10
1996年	熊猫京京	动画	不详	北京金熊猫动画公司	20
1996年	中华五千年	动画	不详	中华五千年动画文化工程促进会	20
1997年	金刚哪吒	电视	王根发	上海美术电影制片厂	110
1997年	小猪系列	剪纸	不详	上海美术电影制片厂	88
1997年	马头琴的故事	动画	方润南	上海美术电影制片厂	20
1997年	神笛	动画	沈寿林	上海美术电影制片厂	20
1997年	妖树与松鼠	动画	阎善春、薛梅君	上海美术电影制片厂	20
1997年	白雪公主与青蛙王子	剪纸	钱运达	上海美术电影制片厂	80
1997年	蝶双飞	剪纸	吴云初、木朵	上海美术电影制片厂	5
1997年	环游地球八十天	木偶	胡兆洪	上海美术电影制片厂	80
1997年	鹤的传说	动画	严定宪、林文肖	上海美术电影制片厂	20
1997年	牙刷家族	动画	范本新、彭戈 陈令长	上海美术电影制片厂	80
1997年	番茄酱（共26集）	动画	陈玉清、陈令长	上海美术电影制片厂	130
1997年	芝麻街	动、木、剪	胡依红	上海美术电影制片厂	70
1997年	哈哈镜花缘	动画	不详	中央电视台	20
1997年	太阳之子	动画	阎善春	CCTV 辉煌动画公司 中山威力集团	10
1997年	济公的鞋	动画	阎善春	上海特伟动画设计公司	3
1997年	互助	动画	姚光华	上海特伟动画设计公司	2.5
1997年	困惑	动画	王立平	上海特伟动画设计公司	3
1997年	意识更新	动画	阎善春	上海特伟动画设计公司	1.5
1997年	热心过度	动画	胡进庆	上海特伟动画设计公司	1.5
1997年	1的旅程	动画	曾伟京、方博	北京电视台青少部	10
1997年	毛毛与乐乐	动画	孙铁峰	北京电视台青少部	5
1997年	小熊笨笨的故事	动画	屠斌	北京电视台青少部	5
1997年	傻鸭子欧巴儿	动画	陈士宏、曹小卉	北京电视台青少部	5
1997年	摄影师伟伟	动画	王建	北京电视台青少部	10
1997年	查查先生	动画	赵刚	北京电视台青少部	5
1997年	铅笔骑士和橡皮大盗	动画	王建	北京电视台青少部	5
1997年	阿标正传	动画	不详	中德合作	13
1997年	黄飞鸿	动画	不详	不详	20
1997年	水上篮球赛	动画	沈寿林	上海美术电影制片厂	10
1998年	库尔勒香梨	动画	冯建男	上海美术电影制片厂	20
1998年	火把节	动画	伍仲文	上海美术电影制片厂	20
1998年	泼水节	动画	查侃	上海美术电影制片厂	20
1998年	红石峰	动画	攸扬	上海美术电影制片厂	20
1998年	雪狐	剪纸	胡进庆、吴云初	上海美术电影制片厂	5
1998年	登月之旅	木偶	胡兆洪	上海美术电影制片厂	80
1998年	牛牛和西西系列	动画	范马迪	上海美术电影制片厂	88
1998年	封神榜传奇：金刚哪吒篇	动画	王根发	上海美术电影制片厂	165
1998年	太空饭店（共10集）	动画	严定宪、林文肖	上海美术电影制片厂	200
1998年	咕噜先生系列	动画	胡依红	上海美术电影制片厂	286
1998年	小猪系列系列	剪纸	吴云初、沈如东	上海美术电影制片厂	55
1998年	哪吒与钛星人系列	动画	乔正元	上海美术电影制片厂	336
1998年	十三号地门	动画	张纪平	上海美术电影制片厂	20

1998年	知识老人	动画	崔世昱	东方电视台、科影厂	6
1998年	蚊王火柴头	动画	赵叔桂、周一愚	东方电视台、科影厂	11
1998年	小老虎康康	动画	王一通	东方电视台、科影厂	11
1998年	小精灵灰豆	动画	刘积昆	北京科影制片厂	10
1998年	小仙女	动画	不详	中央电视台	10
1998年	中华传说美德故事	动画	李建平	中央电视台	22
1998年	小糊涂神	动画	不详	中央电视台、日中天动画公司	20
1998年	蓝皮鼠和大脸猫	动画	不详	中央电视台、深圳翡翠动画制作公司	10
1998年	“辉煌童年”卡拉OK动画片	动画	周凤英	辉煌动画公司	3
1998年	神脑聪仔	动画	何云	长春蒲公英动画制作中心	20
1998年	怎么来的	动画	集体	北京电视台青少部	5
1998年	万万千千为什么	动画	孙力峰	北京电视台青少部	5
1998年	学问猫教汉字	动画	王川、武寒青	北京电视台青少部	10
1998年	京娃儿和兔儿爷（共10集）	动画	王柏荣、王刚毅	北京电视台动画中心	100
1998年	三头鸟	动画	王柏荣	南京电视台	20
1998年	小孙悟空	动画		北京冠英动画公司	10
1998年	海尔兄弟	动画	刘左峰	北京红叶广告公司	10
1998年	刘三字经	动画	钟耀庭、孟军	广东泛彩动画制作公司	10
1999年～	白鸽岛（共52集）	动画	不详	上海美术电影制片厂	1040
1999年～	我为歌狂（共52集）	动画		上海美术电影制片厂	1040
1999年～	封神榜传奇（共100集）	动画	王根发	上海美术电影制片厂	1000
1999年	捣蛋和顽皮	动画	熊南清	东方电视台、科影厂	11
1999年	钟点父子	动画	周一愚	东方电视台、科影厂	11
1999年	小贝流浪记	动画	曹小卉、江左张蓝等	北京科影制片厂	22
1999年	音乐船	动画	秦明亮、刘积昆等	北京科影制片厂	12
1999年	西游记	动画	方润南	中央电视台	22
1999年	月亮街	动画	李捷	中央电视台	10
1999年	形同虚设	动画	阎善春、姚光华顾子易	上海特伟动画设计公司	1
1999年	红毛头和蓝毛头	动画	何明	北京电视台青少部	5
1999年	石榴子	动画	曾伟京	北京电视台青少部	5
1999年	电脑探秘	动画	常伟力	北京电视台青少部	5
1999年	小鹰传奇	动画	任世焦	北京电视台青少部	5
1999年	的笃小和尚	动画	曾伟京	北京电视台青少部	10
1999年	霹雳贝贝	动画	胡浩	北京电视台青少部	10
1999年	恐龙学校	动画	常伟力	北京电视台青少部	5
1999年	谁对谁不对	动画	冯焕斌	北京电视台青少部	2
1999年	宝莲灯	动画	常光希	上海美术电影制片厂	85
1999年	咕噜先生（共20集）	动画	胡依红	上海美术电影制片厂	520
1999年	灭妖记	动画	何玉门、庄敏瑾	上海美术电影制片厂	20
1999年	三十六计奇遇记	动画	沈寿林	上海美术电影制片厂	22
1999年	小草帽（共13集）	动画	杨凯华	上海美术电影制片厂	130
1999年	猫咪小贝	动画	曹小卉	上海美术电影制片厂	90
1999年	邻里之间	动画	阎善春、姚光华顾子易	上海特伟动画设计公司	1
1999年	七棵树	动画	阎善春、姚光华顾子易	上海特伟动画设计公司	1
1999年	谁是盲人	动画	阎善春、姚光华顾子易	上海特伟动画设计公司	1
1999年	走出家教误区	动画	阎善春、姚光华顾子易	上海特伟动画设计公司	1
1999年	十字街头	动画	阎善春、姚光华顾子易	上海特伟动画设计公司	1
1999年	“小劳模”？“小皇帝”	动画	阎善春、姚光华顾子易	上海特伟动画设计公司	1
1999年	制假、贩假，法理不容	动画	阎善春、姚光华顾子易	上海特伟动画设计公司	1

以上资料为中国动画学会2000年公布的数据。

附3 中国动画界的第一

第一部无声动画短片——《大闹画室》，1926年由“万氏四兄弟”万籁鸣、万古蟾、万超尘、万涤寰拍摄而成。

第一部真正意义上的动画片——《大闹天宫》，1949年拍摄。这部动画片即使在今天看来也堪称绝对意义上的经典，并让全世界知道了中国有个孙悟空的卡通形象。

第一部影院动画片——《铁扇公主》，1941年摄制。万氏四兄弟制作的这部动画电影作品，为中国动画在国际上找到了位置。

第一部剪纸动画片——《猪八戒吃西瓜》，诞生于在1958年。之后的《渔童》（1959年）、《人参娃娃》（1961年）、《等待明天》（1962年）等动画片都沿袭这一道路。

第一部水墨动画片——《小蝌蚪找妈妈》，1960年拍摄。根据国画大师齐白石的绘画作品创作而成，曾获首届电影“百花奖”。在国外放映时，观众们对这种动画艺术感到惊讶。

第一部折纸动画片——《聪明的小鸭》。折纸动画是1960年由虞哲光创造的美术片新品种，它利用儿童折纸的方法塑造电影的人物，具有稚拙的艺术特点。

第一部宽银幕动画长片——《哪吒闹海》，1979年摄制。这部被誉为“色彩鲜艳、风格雅致，想象丰富”的作品，在国内外深受欢迎。它以浓重壮美的表现形式，再一次焕发出民族风格的光彩。

第一部木偶动画片——《阿凡提的故事》。这部动画造型夸张，语言幽默，生动地刻划了新疆维吾尔民族的一个传奇人物，后来发展为多集系列片。

第一部吸收了外国现代表现手法的动画片——《三个和尚》，1962年摄制。这是一部精彩的动画作品，篇幅虽短，寓意深刻，它既继承了传统的艺术形式，又吸收了外国现代的表现手法，也是一部多次获奖的动画作品。这是中国动画发展民族风格的一次全新尝试。

第一部成功的商业动画片——《宝莲灯》。《宝莲灯》是上海美术电影制片厂的作品。这部国产动画“大片”改变了“动画片赔钱赚吆喝”的惯例，投入产出基本持平，在当时被称为奇迹。《宝莲灯》总投资1200万元，从1995年便开始筹备。

第一部投资最大的动画片——《西游记》。1992年，央视投入3000万元巨资，耗时6年，打造出52集动画片《西游记》，从1998年开始在电视台播出，可惜至今没有收回投资。

第一部现代青春题材的动画片——《我为歌狂》，共52集。上海美术电影制片厂于1999年开始制作，2001年制作完成。

附2 中国动画史上的摇篮——上海美术电影制片厂

上海美术电影制片厂是中国规模最大的美术电影制片基地，专门从事美术影片（动画片、木偶片、剪纸片、折纸片等）的生产。现已发展成为融美术片、儿童片的制片、制作、发行、放映及图书、杂志、音像制品、多媒体产品的出版、发行、销售；版权授权经营与开发；儿童卡通服装、玩具、文具礼品的开发与销售为一体的综合性影视文化机构。

上海美术电影制片厂的前身是东北电影制片厂的卡通股。1949年成立美术片组。1950年，美术片组迁到上海，隶属上海电影制片厂。此后逐步发展，1957年4月正式建立上海美术电影制片厂，由特伟任厂长。此时中国动画人已从最初的“万氏四兄弟”发展到200多人，先后有万籁鸣、万古蟾、万超尘、钱家骏、虞哲光、章超群、雷雨、金近、马国良、包蕾等一大批著名艺术家、文学家先后加入到动画创作的列当中，为中国的动画事业发展做出巨大的贡献。1985年以后职工已有600人左右，这是一支在艺术、技术和管理方面有较高水平的美术电影专业队伍。

正式建厂前，美术片组摄制美术片94部。建厂后，1957年～1982年15年间摄制美术片187部、纪录片9部、共计220部。而如今，厂内汇集了蜚声动画影坛的编剧、导演、美术设计师、摄影师、作曲家和技术专家等大量专业人才，目前年生产影视动画片5000分钟以上。



建厂40多年以来，上海美影厂制作出了无数为中外观众喜爱的美术影片，而《小蝌蚪找妈妈》、《大闹天宫》、《牧笛》、《三个和尚》等优秀作品更是享誉国内外，获得了包括丹麦欧登塞童话电影节金质奖、柏林国际电影节银熊奖、中宣部“五个一工程”奖及中国电影金鸡奖、华表奖、童牛奖等在内的200多个奖项，创造了中国动画辉煌的历史。

上海美术电影制片厂不愧为“中国动画史上的摇篮”。


SILENT HILL 3

文：小孔

滩边回拾《寂静岭》系列分析

作为一名纯粹的伪非，如果让我在"玩《寂静岭》"和"看别人玩《寂静岭》"中间二择，那么我毫无疑问的会选择后者。一方面是对自己的胆量和技术实在没有信心，另一方面则是看别人玩游戏的过程更像是在看电影。不过，同样的，如果让我在"看别人玩《寂静岭》"和"听人家讨论《寂静岭》"之间二择，那么我也会毫不犹豫地选择后者，因为自己实在是连看恐怖电影的胆量都没有的，只不过凭借着天生的对神秘而复杂的事物充满难以抑制的考证癖，开始了这次自不量力的"《寂静岭》系列"的考证工作。本文中的所有材料基本上取材于"道听途说"，并非为本人亲自身体力行，但是参与"道听途说"过程的，都是国内TOP CLASS的《寂静岭》玩家，比如张弦、SILENCE、缘、silentJa、leon0083、fatvin、moto等等，笔者认为他们的观察力和理解力是值得信赖的。这其中还有一个和本人同样未曾亲自玩过《寂静岭》的Demitery兄，他所提出的"三圣人"理论也是独特而新颖、并且具有重大启发意义的。

另外，因为本人和Demitery自始至终都没有亲自玩过"《寂静岭》系列"，所以这样一个特例也可以用来驳斥一些传统游戏理论的支持者：游戏的乐趣不是必须依靠实际操作才能体会的，游戏已经进化到一个乐趣体验的途径更为广阔的时代。本文的读者对象也比较广泛，无论是从一代到三代一丝不苟坚持玩下来的老簇拥，还是从未接触过"《寂静岭》系列"的白纸玩家，都能从中找到适合自己的部分。



一 回顾寂静岭小镇的历史

一提起寂静岭，我们最先反应出来的印象应该是一个"僻静的湖滨疗养胜地"。它以托卢卡湖为依托，分为老城区和中央城区以及湖滨区，二代的南谷就在中央城区和老城区的结合部。有趣的是，托卢卡湖这个地方在美国是真实存在的，它位于加利福尼亚州，和著名的梦工厂好莱坞相邻，紧靠环球影城。另外，和加利福尼亚州北部相邻的是俄勒冈州，它最大的海港是波特兰，也就是哈里父女逃离寂静岭后开始居住的地方。





开拓历史

托卢卡湖滨小镇的开发历史，据官方网页上介绍可以追溯到1820年。有趣的是，《寂静岭》的官方资料中显示，寂静岭镇的建立也是在1820年。这其中最重要的证据是《寂静岭2》中发现的由阿伦·亚当斯绘制的名为《湖滨风景》的图画，只有少许的拓荒者和零落的房子。寂静岭的监狱也同样历史悠久。最早的囚犯纪录显示为1820年9月11日。不过在美国南北战争时期，寂静岭监狱成为了当时的战俘集中营。这里的囚犯们只有两种出路：吊死或是被长矛穿刺而死，就像是《寂静岭2》中三角头们对詹姆斯的妻子玛丽亚所进行的刑法。



不过比这更早的寂静岭的起源被记录在一本名为《失落的记忆》的书中，这本书是《寂静岭2》最终结局rebirth ending所必需的四件道具之一。这本书记载的传说来源于那些原本居住在这个地方，但是被白人拓荒者驱赶的土著原住民们。这片神秘的土地最开始被称为"寂静的神灵之地"，这清楚地表明了寂静岭的名字是怎样来的。"神灵"所指包括他们已经死去的祖先，还有存在于那些自然界的树木、石头、湖泊中的精神力量。在传说中最为神圣的一次祭祀仪式，是由当地居民们举行的，而且他们找到了那种强烈的精神力量。不过这批人并不是现在居住在这片土地上的白人们的祖先，这第一批的本地居民不明原因地离弃了他们的家，或者说凭空的消失了……

1880年，寂静岭著名的“破碎天堂医院（Brookhaven）”建立了，这是为了抵抗随着移民潮而来的流行瘟疫所采取的社会公益措施。但是由于简陋的医疗条件和其他人为的因素，这里反而成为了疾病发生的新聚集地，直到它完全成为一所和外界隔离的传染病医院（相当于小汤山）。随着时间的推移，小镇逐渐繁荣扩张，这其中外来移民的作用是最显著的，小镇逐渐成为了一个多种文化融汇的区域（关于寂静岭宗教的多文化融合性我们将在后面的章节中详细讨论），游客们在这里很受欢迎，小镇利用它的天然条件不断地吸引着游客们的脚步。



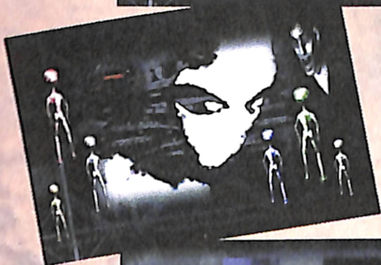
但是，在寂静岭这个地方总是会发生悲惨的事故。尤其是围绕着这个托卢卡湖和它的传说（这其中有部分的人为夸大，目的是增加旅游业的访问量）。在寂静岭的监狱中，我们可以看到有关“小男爵夫人号”游艇事故的记载。这是在1918年11月，也就是第一次世界大战接近结束的时期，“小男爵夫人号”游艇满载着游客出发却没有返回港口。警方派出了大批的警力进行调查和打捞，均没有发现任何异常情况，船只和船上的14名乘客和船员们一同消失。后来的人们在湖边建造了一个塑像以纪念这次的事件。在Rosewater Park还有一尊“祈祷的女人”的塑像，是为了纪念一个被基督教会迫害致死的妇人，很难想象在19世纪这里还存在着“魔女审判”制度。在Lindsey Street的古老塑像上，则写着更加恐怖的事情，这个纪念碑周围很久以前是一片水沼地，但是这里俗称“血池”，因为行刑的刽子手们经常用这个池子里的水来洗刷他们的行刑凶器，因此人们经常在这个地方看见鬼魂。

整个寂静岭就是这样的一个充满恐怖记录的地方。可以说就是一座凶城。我们甚至在《寂静岭2》中能够看到这样的话：“无数的枯骨沉眠在湖底，他们的枯手伸向行驶在他们头顶的航船。他们也许是为了寻找他们的同伴……”

现代历史













寂静岭的现代史则多和她镇上流传的邪教有关，我们知道，这邪教的组织者之一就是寂静岭一代的女巫达利亚·吉列斯普。邪教主要是通过一种本地特产的草本植物的加工和制品的贩卖来运作并控制整个寂静岭小镇的。有证据显示那名Alchemilla医院的高层领导考夫曼大夫负责了这种植物的繁殖和培育的工作。这种草本植物名叫“white claudia”，是用这个邪教第一代的女教宗的名字来命名的。它最主要的作用是能够引起幻觉，是一种能够成瘾的药物，因此被邪教拿来作为控制和操作小镇的主要工具。在古老的记录中，这种“white claudia”的药物曾经被使用在古老的宗教仪式中，那种幻觉是通往天堂的钥匙。关于这种药物的成瘾性和精神蚕食的作用，我们可以在《寂静岭》一代的丽莎护士的日记中看到。她的精神和意志受到了这种药物的严重摧残（我们知道，丽莎护士被杀之前一直是在Alchemilla医院的地下掩体中负责照顾受伤而昏迷的阿蕾莎）。警方也对这个迷幻药的违法贩卖活动专门立案调查，案子在调查药物经销商的身份是不了了之。但是负责这起案子的警官Gucci随即被人谋杀，他死于心脏病突发。还有很多涉足这起案子的高官也相继神秘死亡，甚至包括小镇的镇长……所有的死因都是“自然死亡”，属于典型的心脏病突发，但是这些死者之前都没有心脏病的病史或者类似的病例。

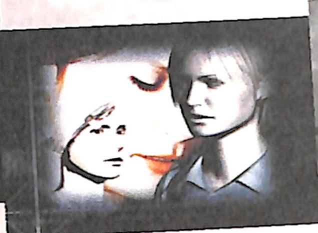
在他们离奇死亡期间，女巫达利亚·吉雷斯普得到了邪教最重要的宝物，她的女儿阿蕾莎·吉雷斯普，这个小女孩成为邪教所崇拜的“神”的灵魂的容器。当阿蕾莎七岁的时候，她的母亲将她骗入一个小木屋，并将她反锁在屋中放火焚烧。这场大火几乎把寂静岭小镇上的建筑半数烧毁。詹姆斯在《寂静岭2》的流程中，还能看到那场大火留下的痕迹。火灾之后的阿蕾莎并没有死（虽然在警方的记录上她的确是死于火灾），她被考夫曼大夫秘密隐藏到了Alchemilla医院地下，在那里，她继续着她的噩梦生活。因为这火灾，她把自己体内的“神”的灵魂分成了两半，将其中的一半显现为一个初生的婴儿，经由丽莎护士的手，抛弃在寂静岭镇郊高速公路的路边。

一代的主角哈里·梅森和他的妻子捡到了这个孩子，取名为雪莉带回家抚养。在这七年间，寂静岭小镇一直保持着一个相对“正常”的状态，这是沉睡的“神”，在等待雪莉的回归。另一方面，阿蕾莎则利用她体内的另一半“神”灵魂，在丽莎护士死后，创造了一个完全黑暗的寂静岭——里世界，她把自己深深地隐藏在里面，让她的母亲找不到她。

当哈里·梅森击倒了一代的“神”之后，她的力量也开始在寂静岭蔓延开来。寂静岭变为三重构造的神秘区域。第一层是真实世界的寂静岭，第二层是充满迷雾的寂静岭，第三层是黑暗的寂静岭。这黑暗的力量一直在不断积蓄着，对她的选民们进行着无法抗拒的召唤。詹姆斯·苏德兰就是其中之一。无论是谁，只要是命中注定和寂静岭有渊源的，都会被她召唤到这里，如果他们无法面对自己犯下的罪，或者不愿再做无畏的抵抗，他们就会被这黑暗的力量吞噬，成为“神”的祭品。

寂静岭，从她的黑暗的历史渊源就预示出，她是一个盛满了人类的痛苦和折磨的地方。这个地方同时也存在着巨大的力量，她可以掌握人类的死亡或是复活——虽然复活的代价不明。就像我们到目前为止在游戏中看到的那些怪物一样，这里没有什么东西是黑白分明、善恶立判的。她是由各种的元素构成的复杂而混沌的生命的本来面貌……就像人类自身的存在那样。




二 寂静岭的制作

（主要取材于DVD：The Making of Silent Hill 3）

关于行文

和以往的讲解方式不同的是，我们这一次的分析将会把每代作品中和另外两代故事里面的相关点进行剖析，目的是为了让大家看到一个完整的、同时也是循序渐进的《寂静岭》的世界还有她的形成过程。

首先，后两作的《寂静岭》在推出之后，都在不同程度上对《寂静岭》的整体世界作了补充甚至是重构。很多在一代中没有交代清楚地部分在三代中得到了填补。但由于制作团队本身的分歧性（比如对《寂静岭》中的怪物的解释在制作团队内部就有不同的意见），有些理论存在着不能自圆其说的缺陷。新的补充理论往往会带来新的问题的产生。如果熟悉《黑客帝国》世界观的朋友们一定会理解这种世界观重构的方式，从某种程度上讲，它们的确有些类似。

笔者是《寂静岭》三元世界理论的拥护者（其他的理论还有混一元、双元等），也就是说存在着真实的《寂静岭》世界、迷雾满天的寂静岭表世界和黑暗错乱的寂静岭里世界三个维度的空间。自从玩家进入到游戏开始，也就是表世界的开始。

让我们回顾一下《寂静岭》一代的开场，哈里带着小雪莉驾车行驶在高速公路上，突然一个黑影冲过来（我们都知道那是阿蕾莎的幻影），汽车发生车祸，哈里失去了知觉……当他再次醒来，他已经身处于寂静岭的小咖啡馆内，身边是刚刚车祸之前和他们的吉普车擦身而过的邻镇女警西比尔。这个时候的哈里和西比尔都已经不在真实的寂静岭世界了，西比尔说她和外界的通讯已经完全断绝……

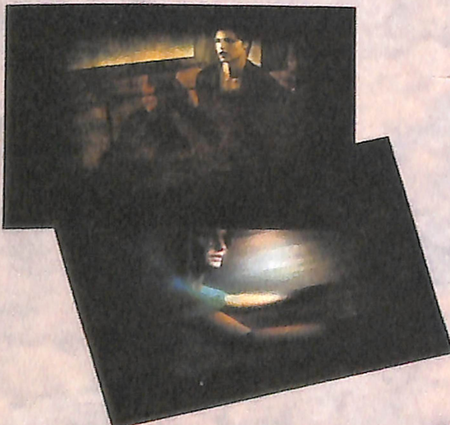
同样的类似场景也发生在寂静岭三代的开场。主人公西瑟尔在湖滨公园的噩梦世界仓皇逃命，最后被过山车撞倒，……当她从噩梦中醒来，发现自己不过是刚刚小睡了一会儿，周围正是夕阳西下，血红色的阳光从百叶窗中透射进来，周围的气氛显得很诡异。实际上，当西瑟尔醒来后，她就和一代的哈里一样，也是身陷于表世界中了。

为什么笔者会这么肯定呢？实际上这是制作者自己透露出来的用意。我们知道，在完整版的《寂静岭3》发售后，同样的里面有一张《寂静岭》制作花絮的DVD——《The Making of Silent Hill 3》。在这张DVD中，制作小组的主要成员几乎是全部露了面，也谈到了很多《寂静岭》fans们特别关注的几大问题。在DVD最开始的部分里，剧作家HIROYUKI OWAKU是这样解释三代的开场的：“（前略）这里的夕阳显得比真实世界的阳光更红一些。这就是为了告诉玩家，正式开场了，在《寂静岭3》的世界中，有些“红色”的东西正在等待着他。”

从西瑟尔醒来这不正常的红色（血色）阳光，到第一个厕所中的红色（血色）存盘点，到惊吓屋中迷离的红色（血色）光雾，再到后来随处可见的墙壁上涌动的血蛹……这些共同构成了寂静岭3的主题：血。

为什么选择“血”作为这次《寂静岭3》的主题呢？让我们继续听下去。





恐怖感

时间要追溯到2001年秋天那个秋阳如血的季节。这个时候正是《寂静岭2》刚刚发售，制作小组们正在加紧完成《寂静岭3》的主体架构。这个时候三代的剧本已经基本上写成了。制作小组面临的最大挑战就是：“重新诠释寂静岭系列的主旨：恐怖”。

HIROYUKI OWAKU解释说：“三代里面感受恐惧的主要方式和二代是不同的。在《寂静岭2》中我们试图创造一种基于寂静的恐惧的感觉。这种寂静源自于每一个个体不断积累的焦虑。这是一种一点一滴累积起来的恐惧，逐渐地提升为恐怖。”

我们可以联想一下在《寂静岭2》的结尾处詹姆斯被三角头击败时说的话：“I was weak...”

HIROYUKI OWAKU继续说：“在《寂静岭3》中，我们使用了不同的途径。我们想要创造一种更为暴力

的更为直接的恐惧感，能够和前一代的气氛形成强烈对比的猛烈的冲击感。”

再联想西瑟尔碰到第一个怪物“压迫者 （closer)”时的场景，在镜头中的怪物明显地体积有所夸大，这也是制作小组们想要达到的视觉冲击的目的。

接下来接受访问的是《寂静岭3》的艺术指导MASAHIRO ITO。在他身后的电脑屏幕上显示的是三代的难缠怪物僵尸狗的建模。MASAHIRO ITO是这样解释的：“当你进入商店里世界的时候，这条僵尸狗是你第一个遇到的敌人。这是为了告诉玩家，你已经进入了一个地狱般的世界。这条狗的造型是根据地狱的看门犬的样子设计的，它的特别之处是，这条狗的头部被切成了两半。”

这和前面所说的夕阳西下的特殊红色有着相似的道理，都是在告诉玩家这是一个xx世界的开始。夕阳暗示表世界的开始，僵尸犬暗示里世界的开始。在游戏中还有很多源自于现实生活中的造型设计但是却被制作者加以扭曲和变形。这更增加了玩家的焦虑感。这其中有不少新颖的idea，比如说在游戏中教堂通路里随处可见的墙壁的特殊处理。那些墙壁有节律地跳动着，不停地渗出血液。这种设定使得玩家感觉周围的环境是活的，比如那些在渗血的墙壁，还有燃烧的蜂拥的地面。在现实生活中，你是绝对看不到这样的景象的。

按照主程序师YUKINORI OJINA的说法，在电视游戏领域，这种特效是以前的游戏中绝无仅有的。

当然，创造寂静岭的世界的目的并不是为了炫耀特效，最根本的目的还是让玩家能够有一种身临其境的感觉，为了达到这个目的，制作人员甚至使用了最原始的手绘方法，就像你在游戏中看到的，在最后的教堂中，虽然周围都是脉动的墙壁，但是玩家手中的地图却是在一张白纸上使用最原始的彩色蜡笔绘制的，犹如儿童涂鸦一般。这地图看上去十分的逼真，而其中的奥妙就让场景设计Yasunori Kanetake来解释一下吧：“实际上，这幅地图的确就是一个孩子画的。我想他大概有五岁，他是我们这些设计人员的一个朋友的孩子。”

……很难想象这样一群BT的设计人员的朋友会养出如此阳光灿烂的孩子……

下面将要进行的是角色设定的解说。这次他们总算不用去请教学龄前的儿童，只要展示他们天才般的艺术功力就好了。(汗)



角色设计



西瑟尔的诞生——当KONAMI东京的制作小组决定使用一个女主角来挑起《寂静岭3》的重担的时候，从她的设计草图中我们可以看出，她被设定为完全纯洁的、天使般的女孩子。在所有的素描稿中她最大的特点就是无邪的天使般的馒头脸（笑），还有一头长发。那么究竟为什么西瑟尔会变成我们今天所看到的这个样子呢？且来听一听角色设定Shingo Yuri的说法：“我是根据苏菲·玛索和夏洛特·甘褒来设计这个角色的”。当然，参与设计的并非只有他一个人，实际上他有两名女助手来帮助他完成这件工作。她们特有的女性观念经常会和主管的男性看法发生冲突。比如说最开始的时候关于西瑟尔的穿着方面，Shingo Yuri的设计是让她穿着牛仔裤。“但是我们小组里面的女性成员们却和我的看法不同。她们建议说让西瑟尔穿上七分裤或者其他的衣服，多露出一点腿部，这看上去令她更为女性化也更可爱了。我按照她们的说法进行了改动。”后来的西瑟尔就有了穿迷你裙和运动汗衫的造型，这使得我们的女主角变得更为性感……

不过制作团队中最激烈的争论还是发生在西瑟尔的头发上。现在的西瑟尔是短短的卷发，这是经过了长期的讨论之后才决定下来的。

Shingo Yuri：“西瑟尔最初的头发造型看上去很自然，没有经过太多的修饰。但是我的女同事们认为，卷发更适合西瑟尔这样的年轻女孩。我想，关于流行时尚方面的知识她们确实懂得比我要多，因此我最后决定还是听从她们的意见。”

克劳迪亚的变迁——实际上，流行的要素在小组中也影响到了克劳迪亚的设计。设计人员接到的要求是，让玩家在第一眼看到这个人物的时候，就觉得会有危险的事情发生。那么，什么样的设计能够符合要求呢？要看上去很奇怪而又很传统。于是第一批的设计稿出来了。画上的克劳迪亚和现在我们所知道的完全不同。她们都身着精心绘制的长袍，但是颜色各不相同。不过最特殊的还是对她的皮肤的描绘。

Shingo Yuri：“最开始我们给克劳迪亚的设计是让她秃顶，全身上下布满纹身。但是这样的设计有点太过于显露出她邪恶的一面。所以我们决定想一些更简单的法子。”



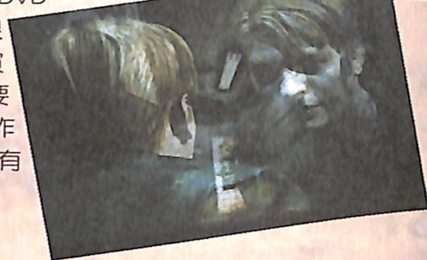
他们的灵感来自于一本时尚杂志《ELLE》的封面，封面上的这位女子的脸，没有涂眼影。当他们看到这幅图，他们想到因为没有眼影的关系，旁观者就不能从她的脸上感觉到她内心的感受。因此他们决定把这个点子运用到克劳迪亚的脸部设计上去。也就是我们在游戏中看到的那张，刚好可以挑起你心中那一点点不安的那种表情。

道格拉斯的缺陷——游戏中的这名男性角色侦探道格拉斯，是根据电影《第五元素》中的牧师设计的。这使得这名角色看起来的确更像是一个真实的人，一个内心有些懦弱的复杂的人物。



SHINGO YURI：“道格拉斯是个老人，而且正在谢顶。但是出于他侦探的职业他并不希望别人过多地注意他，因此他把他的头发拢起来，盖住他的秃顶。”

伪善的文森特——对于文森特这个角色来说，他虽然外表上温文尔雅，穿着讲究，整洁得体，但实际上他是一个彻底的伪君子。通过动画师们的描绘，他的动作也显示出了他的神父职业。SHINGO YURI：“当你仅仅看文森特的外表的时候，你无法看出他到底是一个什么样的伪君子。不过另一方面，他经常会通过笑容来掩饰他的恶意。仔细观察他的眼睛……当他说话的时候，你应该能够注意到他其中的一只眼睛并没有看着你。好好观察，这是很微妙的。”真难以想象KONAMI的制作小组对于角色面部的表情刻画已经到达了如此精深的境地！



配音演员的精彩演出——给西瑟尔配音的演员就叫做西瑟尔·莫里斯。我想，凡是看过这张MAKING DVD的人都会对这位小姐报以足够的敬仰之情。正是因为她倾情的奉献，我们才能在游戏中看到一个如此活灵活现的少女形象。KONAMI是使用实时捕捉设备来采集演员们的动作的，表现在游戏中是角色们的即时演算过场动画，在实际采集的时候演员们都要穿着厚厚的绝缘反差服，周身关节上布满动作捕捉器，一边要慷慨激昂的背诵台词，一边要作出相应的舞台动作。这其中西瑟尔小姐的演出的确是最认真的。这样的动作捕捉工作量非常大。而且录音的工作又是必须在这之前就事先录制好。因此你可以想象演员们的工作压力有多大。







音乐篇

音乐制作人山岗晃（AKIRA YAMAOKA）一直担任着“《寂静岭》系列”的音乐制作的工作。他从来不使用人们熟悉的各种曲调和音色，他总是尝试着自己作曲、自己寻找合适的声音。最初他想在配乐中加入一种人声，为了寻找这种声音，他飞到了洛杉机，他很清楚自己想找的是什么。

AKIRA YAMAOKA：“当我在试听的时候，我是在寻找一种好像Garbagge乐队或者是P．J．Harvey那样的声线。”

这其实就是《寂静岭3》OST中的那首《Lost Carol》中听到的女声SOLO。为了找到合适的声音，他试听了大约五十个候选人，直到他找到了这个富于魔法般的魅力的声音。但这还不够。他还需要创造一种特殊的音效加入到这其中，就比如在空洞的洞穴里面会听到的那种，他找到这声音纯粹是在一个很偶然的机会里。

AKIRA YAMAOKA：“实际上我想给这个游戏寻找一种低沉的音效。有一天当我在看电视的时候，正好有一个节目在播放有关巫毒教的内容。那里面正在解释他们的祭祀仪式，我能听到那仪式中所有的语音和声响，我听到了一种低沉的声音，并且决定把它应用到游戏里。”

我们在游戏里仔细听也能够听到这种背景音效，它总是发生在西瑟尔进入回廊之类的地方，就像是制作人所描述的那种低沉的声音。在OST中她的标题是《Prayer》。

这些声音如果单独来听的确会显得很诡异。但是比这些更加诡异的声音还是那些怪物们的音效，就比如最开始出现的“压迫者CLOSER”。

AKIRA YAMAOKA：“这是犀牛的声音。我用这样活生生的动物的声音来做背景音效。把它混合了一点数码效果，让它听起来更像是怪物的声音。”

的确，这一代的怪物种类繁多，奇形怪状。

AKIRA YAMAOKA：“我现在想告诉你的就是，我们有一个疯狂的设计员负责这些怪物设计。他成为我们制作组的中坚力量，没有他就不会有你现在所知道的“寂静岭”了。要回答你的这个问题就只有打开他的脑袋瞧瞧里面究竟是什么样的了！（笑）”



怪物篇

《寂静岭》中的怪物们种类并不是很多。伊藤的设计原则是尽可能地不从和人类相去甚远的动物身上取材。他所设计的怪物既没有角，也没有长毛。他们的武器都是人类残破不全的肢体，有的是用头撞，有的是用肿胀的巨大胳膊。为了尽可能地引起玩家的厌恶感，他也使用一些潜意识设计的集合，还有会从西方绘画史中选择对象，比如那个昵称叫“肥肥”的怪物。它的设计参考了圣经绘画中的恶魔形象，还有科幻绘画中的外星生物的形象，而姿势则是从环绕在神之王座的天使姿态中得到的启发。

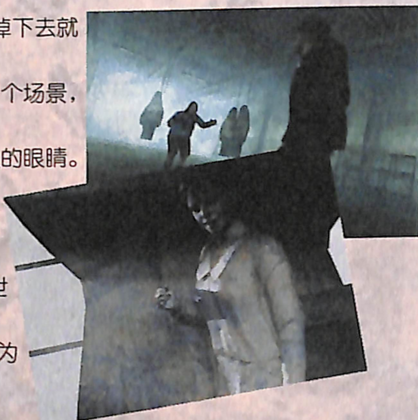


从圣经等神话传说汲取养料是“《寂静岭》系列‘的传统。同样的传统还包括“《寂静岭》系列”对于厕所的偏爱。不知道有多少玩家能够理解“厕所”为什么会在这个游戏里面如此频繁的出现。在《寂静岭》一代中，每关几乎都有厕所。在二代中，干脆一开场就是在厕所中，在第三代整个世界都好像是在泡一个大厕所里面，还有特别的厕所隐藏情节。这是为什么呢？

MASAHIRO ITO：“在日本，我们有一个恐怖故事就发生在厕所里。几乎每个日本小孩都很熟悉这个故事，因此我们总是把厕所和恐怖的事情联系在一起。不仅仅是这样，直到近代，日本人还一直在使用着非常落后的蹲坑式的厕所，那粪便落下去的坑看上去就好像是在两只脚之间的



一个无底洞，有个传说就是关于有小孩子掉进去失踪了。从某种意义上讲，厕所就好像是一种魔法洞，只要掉下去就再也上不来了。这就是厕所和寂静岭的恐怖之间的关系。”



不知道这样的解释能否令你满意，不过更精彩的部分还在后面。伊藤继续解释了游戏接近尾声时候的一个场景，那就是怪物VALTIEL将面纱盖在克劳迪亚脸上的时候。为什么要安排这样一个动作呢？

MASAHIRO ITO：“在一些国家有这样的传统，那就是当一个人去世的时候，必须用一条面纱遮住那人的眼睛。这就是这个场景最基本的构思”那么这样的场面暗喻着什么呢？伊藤并没有明说。不过在后面他解释了一些其他有关这个喜欢开关水阀门的VALTIEL的事情。最明显的场景应该是当西瑟尔登上梯子，正好经过看到他一边摇头晃脑一边转动阀门。

MASAHIRO ITO：“水在管子中流动。阀门是用来防水或是阻断水流的。在《寂静岭3》中，你在表里世界中交替转换。那怪物开关的阀门表现的正是这两个世界之间的通路。”

两个迷混不清的世界令玩家经常迷失自己，经常感觉自己被虚无所包围，经常充满了疑问……疑问升级为恐惧。

疑问的诱惑













《寂静岭》的创作人员们的中心思想是：“创作一个敌对的世界，弥漫着各种疑问。”他们极力创造出这样一个谜团重重的世界。比如下面几个特别受到玩家关注的场景，让我们听听剧本作者Hiroyuki Owaku的解释：

“在一些哲学理论中，亲眼所见并非真实的世界。你的所见所闻在他人眼中也许就完全是另外一副样子。玩家在游戏中所遇到的那些怪物们也是如此。这就是为什么当文森特遇到西瑟尔的时候，听她说起有关怪物的事情会那么吃惊。文森特说：‘怪物？’在他眼里那些东西并不是怪物。也许他们和你一样也是人类，也许就是你的邻居们。你所看到的也许是真实的也许是错乱的。”

还有一个场景就是西瑟尔在教堂的忏悔室中，有一个女人在她隔壁忏悔，祈求宽恕。在这个场景中你很难立刻做出决定。因为游戏中没有明显提示的答案，无论是在这之前还是之后。那么剧本作者Hiroyuki Owaku又是怎样解释的呢？

“在人的一生当中，没有什么选择是真正正确或者是完全错误的。这个忏悔室中的场景，让玩家从两个选项中选择一个，但是无论哪个都是不对的。如果你对这个忏悔者说：是的、我原谅你，那么你要么是在说谎，要么是你把她的恶行正当化了。如果你对这个想要赎回她的灵魂的人说：不、我不能原谅你，那就拒绝了她得到救赎的权利给她的良心增加了负担。这个场景令你陷入了非常难受的状态，这是一种面对选择的尴尬。我自己就曾经陷入到这样一种两难的境地中，因此我希望玩家们能够分享这种经验。”

这就是寂静岭，没有绝对的黑与白，所有的一切都相互纠缠着。善与恶，交织在一起。这也包括你，特别是当你寻找到……真正的自己。

在笔者目前掌握的所有材料中，以这张DVD的价值最高。在它的启发下，我们已经可以将“《寂静岭》系列”所有作品的脉络整理清楚了。没错，是包括二代在内的整整三代的故事都可以解释清楚。

首先要明确的一个概念是：当玩家一开始游戏，他（所操作的主角）便进入了寂静岭的表世界，在游戏中，他可以在表世界和里世界之间穿插，但是，除非GAME OVER或者通关，他都不可能踏入真实的世界。寂静岭的居民们一直生活在寂静岭真实的世界，但是邪教贩卖的迷幻药WHITE CLAUDIA可以让他们的教徒或者是无辜的民众“进入另一个世界”，也就是表世界和里世界。主角们在游戏中所遇到的大部分杂兵似的怪物，实际上都是这些可怜的失去自我的人类。

他们看上去各不相同，一代和三代中的怪物还有相似之处，这是因为他们的形象大都来自于阿蕾莎童年的幻想。自小被母亲虐待的阿蕾莎，除了童年的伙伴克劳迪亚之外，惟一能给她心灵安慰的，就是她在童话书中所看到的各种神奇的生物，无论是地狱的看门犬，还是童话中守住大门的吃人怪物GLUTTUN，都是阿蕾莎赋予的形象。在一代中，他们听从阿蕾莎的指示，阻止哈里的前进。在三代中，在西瑟尔看来他们就是自己偶然会在绘画书上面无意间画出的奇形怪状的生物。那其实是阿蕾莎童年的记忆在起作用。这些怪物经由西瑟尔的手被杀死，他们的血肉也就被献祭给了西瑟尔体内的神。如果杀得过多，那么寂静岭三最后的结局就会是“凭依”，由于过多的血腥祭品，邪神凭依在西瑟尔身上，杀死了老道格拉斯。

BOSS的形象可圈可点之处也甚多，比如第一个BOSS大虫，它的形象就很像男人身体上的某个部分。这应该是西瑟尔内心深处潜意识的解放。按照弗洛伊德理论，从小失去母亲的她，完全地依赖着她的父亲，这种强烈的依恋长时间的作用会在她内心投射下非常强烈的印象。因而会创造出这样的怪物。

天台上的BOSS实际上就是邪教的高级别的职业杀手，只不过在西瑟尔眼中看来是个怪物而已。他听命于克劳迪亚，在克劳迪亚看来他是个再正常不过的人类。

LEONALD在怪物图鉴中的名字是“保护者”，他当然是一个普通的人类，但是为什么会在表世界中变异成这个样子？图鉴上的解释是因为神的力量。神在哪里？神在西瑟尔身体里。

在游乐场中的黑色阿蕾莎我们放到阿蕾莎专门篇中讨论。

那么，二代的怪物形象为什么那么不同？这是因为，二代这些怪物的形象是詹姆斯内心的投射。每一个被吸引到寂静岭中的罪人，在他们看来，怪物和周围的景物的形象都是各自不同的，都是反映了他们心中的罪恶。

在埃迪看来，周围都是在嘲笑他的罪人。在安吉拉的世界，她看到的就是令她痛不欲生的父亲，还有墙上的充满了暗示的抽象画。在詹姆斯这个丧妻的中年男子看来，周围的怪物也充满了暗示的意味。只有下半身组成的怪物寓意比较明显。其他的怪物还有病床怪物、樊笼怪物等等。这一个是对妻子长时间卧病在床的印象，还有一个则是长期以来禁锢在樊笼内的个人欲望想要突破樊笼的渴望。和一代、三代的怪物相比，詹姆斯眼中的怪物显然带有更强的成人色彩。













三《寂静岭》系列角色分析

哈里梅森

真名：哈罗德·梅森（Harold Mason），但是一般都叫他哈里。

年龄 32 岁（《寂静岭》一代），到了三代的时候年龄是 49 岁。

他的职业是一名作家（通过在三代的记录显示他很有可能是一名侦探小说作家，当然这也可能是因为受到了寂静岭的影响而转变了写作取向）。拥有职业的观察力和天生的机敏，这使得他在对抗邪恶的时候比常人更加具有优势。

哈里曾经结婚，但他的妻子患有严重的慢性病，因此他们不能拥有自己的孩子。在一次旅行中，他们经过寂静岭小镇郊外，在高速路边捡到了一个被离弃的女婴。哈里夫妇很高兴能够拥有这样一个孩子，他们把她取名为雪莉，并带回家收养。三年后，哈里的妻子去世了。年幼的雪莉并没有感觉到失去母亲的痛苦，因为她那时的确太小了。在雪莉看来，她的父亲的位置非常重要。这可以从雪莉在OP中手里拿着的图画本中得到证明。图画本的封面是用红色蜡笔描绘的非常夸张的哈里的头像。这个图画本是雪莉的宝物，她经常在上面涂鸦。但是哈里·梅森对她所描绘的内容十分担心，因为那里面经常有很多看上去很恐怖的怪物，不知道她是从哪里受到的影响……

在雪莉七岁的时候，她不知道着了什么魔，吵着要去寂静岭玩。哈里拗不过她，只好带她去了。他们驾驶着吉普车行驶在公路上，身边擦过一辆警用摩托车。正在这时，公路中央突然出现了一个黑影，哈里为了躲开黑影，汽车撞向了公路边……

当哈里醒来，他已经身在寂静岭表世界的咖啡馆，身边是被碰巧拉进来的女警察西比尔。哈里想要找回自己的女儿，于是和西比尔分头行动。在探索的路途中，他发现这个小镇实在是非常的怪异。镇上的居民好像全部消失了，大街上到处是奇形怪状的怪物，就好像是雪莉的图画本上画的那样。这时，一个女巫出现在她面前，她自称达利亚·吉斯列普，她想要帮助哈里找回他的女儿，她警告哈里说寂静岭存在的黑暗力量想要把雪莉当作祭品，因此他必须深入黑暗的深处，才能找回他的女儿。她给了哈里一个蓝边的金字塔形的雕塑——Flauros，据说那里面拥有神圣的力量，能够驱赶邪恶。

哈里最初相信了达利亚的话。在医院他遇见了这里的主管考夫曼博士，他也是小睡之后就被拉进了这个变异的世界。哈里继续深入寻找，踏入了噩梦一般的世界。在噩梦医院里，他遇见了年轻善良的护士丽莎。丽莎记得雪莉那孩子，当初就是她把雪莉偷偷带出医院的。但是丽莎很脆弱，她害怕那些在黑暗中的怪物，她需要哈里来保护它。丽莎说这一切也许就是个噩梦，只要醒来就没事了。哈里也不由得联想，也许我真正的身体还躺在医院的担架里等待抢救，或者压根还在吉普车里昏迷着（事实上，BAD结局中的最差的一个就是哈里没能逃脱劫难，死在吉普车里）。但是丽莎的哭泣并没有阻止住哈里前进的脚步……他逐渐地接近了黑暗的中心。在下水道前，他又遇见了警官西比尔，但是很奇怪的，西比尔并不知道这里还有噩梦世界的存在。哈里解救了考夫曼博士（这里关系到是GOOD还是BAD结局的分支），在考夫曼博士这儿，他得到了博士不希望他人乱碰的红色药水Aglaophotis。这神秘的药水是关键的道具。它是一种生长在沙漠的红色草本植物。在犹太教的祭祀仪式中，它被用来驱赶恶魔。

哈里深入黑暗的中心，但是身边的西比尔却突然被恶魔附身，向他发起攻击。哈里对准西比尔背后的东西，使用刚刚得到的红色药水，附身的恶魔被驱走，西比尔恢复了神志。在噩梦游乐场，哈里终于见到了一直躲藏在黑暗中的那个影子——阿蕾莎。达利亚交给哈里的圣物Flauros在这时发挥了威力，阿蕾莎被它发出的光击中，失去了力量。达利亚趁机抓走了阿蕾莎。她也找到了雪莉，现在，达利亚的目的就快要达成了。

哈里在即将消失的噩梦医院见到了丽莎，她预感到了自己即将消失的命运，恳求哈里不要留下她一个人……丽莎随着阿蕾莎力量的消失而消失了。她不过是一个幻影。

哈里来到了最后的祭坛，在这里，雪莉终于回归了她本来的样子，她和阿蕾莎合二为一，变成了一个美丽的天使。这时考夫曼闯了进来，他使用手中的红色药水泼向天使，顿时天使开始变身，变成了恶魔的形态！这就是最后的BOSS。达利亚被火焰击中，考夫曼博士被僵尸一样的丽莎拖进了地狱。哈里虽然消灭了恶魔，但是异界的出口也即将关闭了。阿蕾莎在消失前交给哈里一个女婴，作为雪莉的补偿，她要哈里和西比尔向着有光的地方走，千万不能回头！







逃离寂静岭的哈里，带着这个婴儿在他乡定居。记录中显示，当他们在俄勒冈州的波特兰市居住的时候，哈里曾经向一个不明身份的入室抢劫者开枪，打死了他。哈里随后被判无罪，带着他的女儿隐姓埋名，来到了现在的这个城市。他给她的女儿起的化名就是："西瑟尔·莫里斯"

在哈里的日记中我们可以看到，他对于这个孩子的存在感到过恐惧。但是这孩子又是如此地可爱，尤其是在她微笑的时候，哈里决定无论如何要保护这个孩子，不让那些邪教的尾随者伤害她。他对待西瑟尔就像自己亲生的女儿一般，尽量地善待她。但是，随着西瑟尔的成熟，他逐渐发现，在西瑟尔的身后似乎有什么可怕的东西也在逐渐成长着，他开始后悔给西瑟尔取这个名字，因为这是一种石南属的花的名字，而这种花的花语就是——女巫。这表面上平静的生活一直持续到西瑟尔十七岁的某一天……

哈里在寂静岭三代的游戏中虽然没有正式露过面，但是从他留下的各种日记和记录上看，他的确是一个慈祥的父亲，如果不是他的爱，西瑟尔很可能根本无法承受命运给她带来的巨大压力。他所留下的红色药膏也是西瑟尔最终能够脱离命运掌控的重要道具。作为一代的主角，他的勇气、他的爱心使他无愧于英雄的称号。

雪莉梅森

请参照阿蕾莎和哈里的相关部分

西比尔·本涅特

邻镇布哈姆斯的女警官，属于偶然被扯进来的无关人员。但是她的行动范围、所见所闻对这一代的世界观架构具有参考性的意见。另外如果你不想看到最差劲的结局，也最好还是找到那瓶红色药水，在关键的时候泼醒她。

达利亚·吉斯列普

邪教这一代的高层首脑人物。阿蕾莎的母亲。她的力量来自于邪教祖传的黑魔法和祭祀等等。她把哈里拉进表世界是为了借哈里的手把深藏在里世界内部的阿蕾莎找出来。当然最后恶有恶报被地狱之火烧死，也算是对她女儿犯下的恶行的报应。

麦克尔·考夫曼大夫

和达利亚等人达成过秘密协议分享邪神力量的医院高层领导人。同时也是毒品原料的制造加工总头目。他手中的王牌是那种红色的植物。他故意在达利亚看得见的地方种了很多，但实际上秘密加工的地点却另有所在。在片头动画中我们看到他和丽莎发生了严重的争吵，根据一些简单的推理我们能够猜得出，是他杀死了丽莎·吉斯列普。最后也是死于应得的报应。

丽莎·迦兰德

23岁的寂静岭Alchemilla医院的护士。她直属于考夫曼大夫，也是被考夫曼利用毒品控制的可怜人。那毒品能够摧毁神经系统，在她的日记中她已经显示出了相当严重的神经损伤症状，包括健忘症等等。她的工作是秘密的照顾被烧成植物人的阿蕾莎。在阴暗的地下室，耳边是嗡嗡作响的苍蝇，它们是循着血腥气来的，那是阿蕾莎遍布全身的伤口。再多的绷带和消毒也止不住她大面积的出血、脓肿、坏死……因此即使是在幻觉中，丽莎也时常看到水龙头中涌出血和脓水，怎么关也关不住。她意识到不能再继续呆在这里了。她把那名刚出生的婴儿丢弃在路边，希望有好心人能够抚养她。她去找考夫曼，想要辞职，离开寂静岭。但是考夫曼粗暴的拒绝了她，甚至为了保住自己的秘密，不惜杀人灭口。

哈里在寂静岭噩梦医院看到的丽莎实际上是阿蕾莎制造出来的幻影，目的是阻挠哈里的前进，让他回到现实世界中去。丽莎对哈里说的："你也许正在做梦。"就是其中的一种。当然，在阿蕾莎力量消失的时候，丽莎的幻影也随之消失了。

不过在寂静岭三代的时候，我们能够再次地看到丽莎。那是在里世界的购物中心电器店里面，如果你调查电视机，里面会出现很短的丽莎的影像。研究者们认为，这是阿蕾莎力量的复苏。而在西瑟尔爬梯子的场景中，当她穿过了valtiel开水阀的那一层之后，在上一层也出现了一个平躺着的白衣护士的形象，那应该也是丽莎，她也是对水龙头这种东西很敏感的。

阿蕾莎·吉斯列普

终于到了最难解释的人物了。要解释清楚这位人物，我们就要从寂静岭的这个宗教开始讲起。以前我们一直认为这个宗教崇拜的是犹太教经典中的堕天使萨麦尔（samael），但是在三代中出现的解释则推翻了这一点。所谓的堕天使崇拜完全是他们教派的敌对势力的污蔑。这个"邪教"崇拜的实际上根本就不是萨麦尔，它们的宗教综合了原本居住在此地的土著人的宗教，接近阿兹台克和玛雅神话，甚至继承了其中几位主神的相近的发音。除了创造乐园的创始神之外，教派中还混杂有很多其他的神和天使们。这是早期基督教传播流程中很正常的现象。在一代最后关卡中能够得到的神圣道具简直五花八门，从旧犹太教传说的圣物，到基督教、到希腊神话……等等不一而足。

他们主神的标记描绘如下："中间的圆代表他们的主神，太阳的光环。外面的两个圆代表神的慈悲和神的复活。中间的三个三角分布的小圆代表了过去、现在、未来"。标记用红色描绘，也可以用其他的颜色，但是蓝色是禁忌的颜色，因为这会转变成为对神的诅咒。这一点可以用来解释：为什么一代中大天使梅塔特龙的圣物有效而三代中leonalt手中的护身符无效这个问题。笔者的回答是：因为这个护身符不是蓝色的，所以不构成威胁。

要完成神的复活就需要举行仪式，而阿蕾莎就是完成这个仪式所需要的最重要的组成部分。

在三代的教堂中，我们可以看到三幅肖像画：

第一幅：圣阿蕾莎

圣母，圣女

第二幅：圣珍妮弗

死亡的刀锋下依然不可动摇的信念

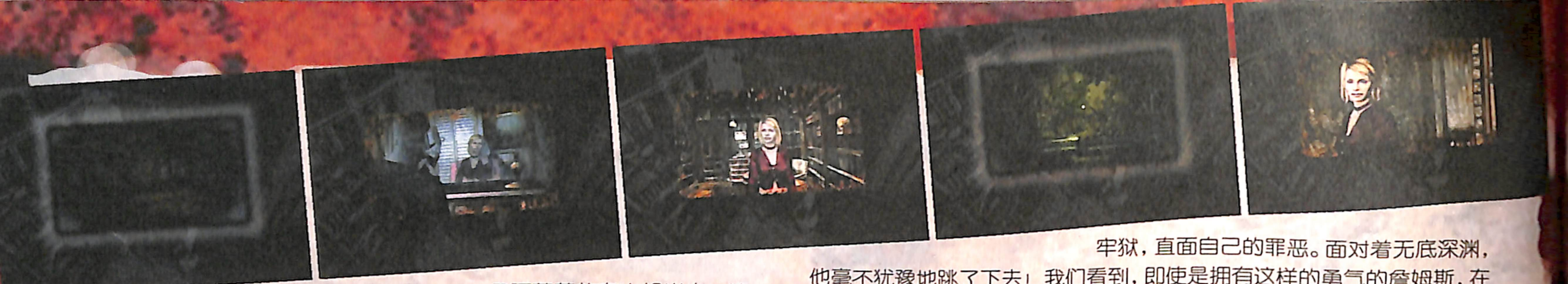
第三幅：圣尼古拉斯

治愈之手，神之医师

很显然在寂静岭这个世界中轮回转生这个概念是绝对存在的，他们这个教派的三圣人也不例外。前一代的圣人去世后，她的宿命就会转移到另外一个刚出生的或者是她所亲近的继承者身上去。一代的阿蕾莎死后，转移到了西瑟尔身上。一代的圣珍妮弗就是女巫达利亚，她的继承人就是和阿蕾莎情同姐妹的克劳迪亚。而圣尼古拉斯的人选就比较复杂了。从医生这个角度理解，我们最开始都会认为是考夫曼医生吧？那么考夫曼死后谁又是圣尼古拉斯了呢？第一人选应当是哈里，他也的确是在这十七年来一直照料着西瑟尔的。

仪式上还有一个很重要的元素是火。需要把圣





母阿蕾莎放在火焰当中。这一点当克劳迪亚从神父那里借来了“The Book of Praise”之后的反应可以看出，她也觉得将自己的姐妹活活烧死是一件非常残酷的事情。当然前一代的圣珍妮弗就不管那么许多了，差点就真的把自己的女儿烧死。

不过可惜的是，这仪式还缺少很多细节方面的资料，以至于历代召唤都没有获得最后的成功。一代good+结局中应该可以看到最终boss是一个形态酷似撒旦的恶魔形象，这是否就是他们想要召唤的god目前并未可知。但这名god被凡人哈里梅森轻易的使用散弹枪就解决了，从这一点上说，她这个雷神应该还不完全。而阿蕾莎七岁时候的那一次召唤，由于阿蕾莎自己的意志，在仪式中将一半的力量转移了出去，因此仪式遭到失败。到了三代中，西瑟尔更加直接地把黑暗的根源吐了出去，被克劳迪亚吞掉，这个初生的火神显然更加脆弱、未熟。不知道到了第四代里面，他们的仪式会不会成功……

阿蕾莎在游乐园中被圣印击打所丧失的那部分力量，一直还存在于游乐园中，那就是三代中游乐园的BOSS：MEMORY OF ALESSA。她还坚持认为只要杀死了西瑟尔，邪神就不会诞生，因此对西瑟尔发动攻击。当然她是不会成功的……

雪莉作为阿蕾莎的分身，除了在容貌上和喜欢绘画这两点上来说，具有相似性，在游戏的其他地方并没有明确地表明她们是如何的相似。这可能属于根本不用强调的说明。

阿蕾莎所想象出来的怪物中，最神奇的莫过于九号怪物GLUTTUN。它拥有超过3m的巨大圆筒状躯体。身体中央的触手一样的东西是它的嘴，因为要捕食猎物而经常晃来晃去。就像某个童话中描绘的那样，在城门口杀死那里的居民们，并且吃掉他们。而且童话里面还说“无论是用刀砍还是用枪戳都不能杀死他”。这是事实，无论怎样的武器也不能伤到这个怪物的分毫。但是，也正像童话书中所写道的那样，当西瑟尔念出：“TUFUI EGOERIS”这几个咒语的时候，门外的巨大怪物瞬间就被杀死了……

詹姆斯·苏德兰

作为二代的主人公，和伟大的哈里相比，詹姆斯应该说是一名具有暗黑属性的英雄。为什么这么说呢……我们都知道，三年前詹姆斯的前妻玛丽过世了。她得了一种不治之症，医生说她最多只能活三年。在她去世后，詹姆斯突然接到了一封来自寂静岭的信，信中是她的玛丽，她希望詹姆斯能够回到寂静岭，来重温那一段美好的时光。当詹姆斯来到寂静岭，他发现这里有些不对劲。虽然街上的景物还保持着三年前的样子，但是街上找不到行人，只有令人作呕的怪物。在这里，詹姆斯遇见了一个和玛丽一模一样简直就像双胞胎姐妹的美丽女子——玛丽亚。但玛丽亚更性感，也没有得绝症。她简直就是詹姆斯心目中完美的女性。

还有一个小女孩劳拉，是当年玛丽在医院住院时候的病友，和玛丽关系极好，她身上还带着玛丽要交给詹姆斯的信。但是劳拉说：“你压根就不爱玛丽！”

这样一个寂静岭，就是詹姆斯自己给自己设计的“自我意识的牢狱”。通过寂静岭的黑暗力量的作用，他把自己关进了这一个三年前寂静岭的幻影中，不停地惩罚着自己。每一个进入寂静岭的罪人，进入的都是自己的牢狱。安吉拉的是火的地狱。艾迪的是嘲讽和杀戮的地狱。在进入牢狱之前，他们都忘记了自己的罪，他们需要在这里不停地被惩罚。如果在这个自我牢狱中沉迷下去，那么最终的结果就是像安吉拉和艾迪那样自我毁灭，从而成为黑暗力量的牺牲品。但是詹姆斯和他们不同，他敢于冲破这牢狱，直面自己的罪恶。面对着无底深渊，他毫不犹豫地跳了下去！我们看到，即使是拥有这样的勇气的詹姆斯，在寂静岭的不断打击之下在最后的关头也几乎被摧垮，三次看到自己心爱的人的替身被残忍的杀害，他终于从执迷中清醒过来：“I WAS WEAK...”，终于承认了自己的过去，看清楚这个寂静岭不过就是三年前的幻影。那个给他们留下美好记忆的湖滨饭店也早就在一场大火中烧毁。玛丽亚，是他幻想出来的三年前的幻影表世界中的怪物，劳拉，是他的真实他的道德，借由这个纯真的女孩的存在，一直在阻挠他在这个幻想的世界中继续的沉迷。劳拉手中的信，是玛丽临死前所书写的。在信中玛丽知道自己不久于人世，为了不再拖累詹姆斯，而决定自杀。但我们知道，詹姆斯在读到这封信之前，已经决定要亲手结束妻子的痛苦了。无论詹姆斯是否真的亲手杀死了玛丽，他都对心中的这个决定感到痛苦。这份痛苦在心中压抑了三年，终于在游戏开场的那封寂静岭的来信的到来之下爆发了，其结果就是表世界牢狱的产生。詹姆斯冲破这牢狱靠的是他心中的真实的爱。即使他罪恶累累，也依然值得尊敬。

需要注意的是，在二代的里世界，没有玛丽亚和劳拉的出现，詹姆斯所看到的这个黑暗的世界实际上更接近三年后的寂静岭，也就是暗黑力量已经散布开来的寂静岭。但是，和一代同样的，无论表世界还是里世界，都不是真实的地理位置上的寂静岭，寂静岭的居民们还是在继续的生活着，只不过邪教一直没有停止他们的活动而已。詹姆斯所遇到的怪物大部分也都是活人，除了三角头之外还有玛丽亚等等。不过，由于制作团队的意见在这个时候还有关于怪物的分歧，因此一代和二代出现的普通的怪物也可以解释为纯粹的脑中幻影。但是到了三代，就不能再这样理解了。

玛丽亚

玛丽亚是寂静岭制造出来的，詹姆斯的妻子。在《最期之诗》中，她可以作为单独的主人公行动，玛丽亚拥有人类的感觉和自我认定，拥有和玛丽相同的记忆和感情，但这是被寂静岭一步一步赋予的，不是天生的。最开始被创造出来的时候她只是一具行尸走肉，后来才逐渐被影响，变成这样一个八面玲珑的女子。喜欢玛丽亚的玩家不在少数，他们也很欣赏玛丽亚结局。但笔者自始至终认为还是LEAVE和REBIRTH相对更好一些。因为到了玛丽亚结局的最后，玛丽亚和玛丽一样犯起了咳嗽的毛病，这说明她并不完美，而且他们还是会走上老路。詹姆斯终究没有解脱。值得注意的是，玛丽亚的腹部有一块蝴蝶纹身，这并不是一个简单的装饰。我们应该记得在游戏中不止一次地遇到过蝴蝶飞舞的房间。不是一两只，而是一大群。蝴蝶在这里的意向代表的就是像玛丽亚这样脆弱而虚幻的生命。当玛丽亚被杀之后，这里的蝴蝶就会死去，死在床上，别忘了病床正是象征着玛丽生命的结束。

玛丽亚的三次被杀都是寂静岭的黑暗意志的安排。那两个三角头（拿着长枪和大刀的两个）是寂静岭刽子手的形象。詹姆斯在文献中应该读到过有关他们的记载。三角头每次的出现和消失都不是詹姆斯能够抗拒的。詹姆斯不能杀死他们，也不能主动的逃跑。他们只是会听到了空袭报警铃之后才会离开，最后一次甚至把自己穿刺。和三角头能够相提并论的怪物恐怕只有三代里面的阀门男VALTIEL。就像前面的设计中所分析的那样，他提示着表里世界的替换，他的出现和消失也不是西瑟尔能控制的，和三角头不同的是，VALTIEL不会主动攻击西瑟尔，他是神的仆从，圣母的监视者，不会去作出伤害西瑟尔的事情。从这一点上，我曾经一度认为他就是那个神秘的斯坦利·科尔曼。当然最后证明他不是。



安吉拉·欧罗斯克和埃迪·多姆布若斯基

他们的存在对于詹姆斯来说相当于杀鸡给猴看。看到了他们两个的悲惨结局，詹姆斯也应该有所醒悟才是。不过，毕竟能够勇敢面对自己过去的人并不多。这两个悲剧性角色也不是没有代表意义的。

劳拉和玛丽·苏德兰

她们是在玛丽病重后期才熟识的。玛丽还在一个星期之前刚刚给劳拉庆祝完8岁生日。由此可见，在詹姆斯心中的幻想表世界的确是一直停留在玛丽刚刚去世的那些日子里。因此劳拉给他的捣乱也是情有可原的。

西瑟尔

在前面的角色设定中，我们已经看到了西瑟尔的诞生。她最开始的设定就是"天真无邪"。这也应该是邪神诞生的定律，一定要选择最纯洁的载体才会出生。在游戏中，借由那位美丽的配音演员的倾情演出，越到后来我们对这个人物越喜爱。

不过很多读者来信询问有关三代和二代记录联动的事情，这里顺便也作一下说明。三代中一共有四处地方可以发生和二代的联动，这需要在记忆卡中有同样版本的寂静岭二代的"通关"记录。这四处地方分别是：购物中心里世界的1层女厕所，会发生挖马桶的事件

其次是西瑟尔家外面的信箱，调查之后西瑟尔会说信箱是空的，但是随即就会发生回顾二代的事件。

第三个是在刚到寂静岭的时候，在Heaven's Night酒吧，在一张放着寂静岭旅游小册子的桌子的左侧墙壁上，你会发现"玛丽亚归来"的海报招贴。

最后一个是在医院天台上的栏杆，这里是詹姆斯想要看日记但是被大铁头从上面打下去的地方，现在这里居然立起了栏杆……

还有一个道具则关系到《潜龙谍影》，这是在建设中的大楼的第五层，在那个有一个很肮脏的垫子的地方，先别急着跳下去，转身看你身后的墙，你会发现这堵墙的颜色有些不一样。用你手上的钉头锤使劲砸几下，墙就会露出一个大洞，有两只脚从里面露出来，据说就是雷电的脚……调查一下会得到消音器这个snake的爱用装备。有它在的情况下，只要不开灯，打一般的怪物不会引起太大的骚动，也就不会惊动附近其他的怪物上来围攻了。

道格拉斯

据目前掌握的材料看，他可能和克劳迪亚不是简单的雇佣关系，很可能他和二代的詹姆斯有过类似的经历，我们知道他的儿子很早就夭折了。但是也许是和克劳迪亚作了什么交易，他得以解脱了出来，从而接下了追查绑架案的任务。从他档案照片上书写的字来看，他想杀死西瑟尔，这个"holy one"。甚至他还曾经把枪口对准了西瑟尔。但是他最终还是没有开枪，因为他相信西瑟尔不会走上圣母之路。

克劳迪亚·沃尔夫

又一个为了信念而死的圣珍妮弗。早在一百多年前，邪教的信徒们就已经给他们受基督教裁判法庭迫害致死的圣珍妮弗建立了铜像。这悲惨的命运一直持续了这么长的时间，但却依然有人为之付出生命的代价。你可以说这是自作自受。但我确实觉得克劳迪亚很可怜。她一开始也是一个天真无邪的孩子，但是完全的被达利亚洗了脑（文森特语），成为了坚定的邪教捍卫者和乐园复活的实施者。

文森特

整个《寂静岭3》中塑造得最为成功的角色。从外表的确很容易被他欺骗。但是从他给西瑟尔打生日电话这件事上分析，他希望西瑟尔早点觉醒，能够和克劳迪亚对抗。他早就受不了克劳迪亚的狂热了。教派对他来说与其说是信念和理想，不如说是现实的物质享受的来源。在GORDON所写的笔记中我们可以看到，文森特的确是在利用教会的财产来中饱私囊，他过着体面的生活，依靠的是剥削其他教会底层信徒的血汗。对他来说，神是否复活无关紧要，最好是能够维持现状，因此他从根本上反对克劳迪亚的复活计划，他指点西瑟尔去找Leonard，是希望他们自相残杀，只要西瑟尔死了，克劳迪亚的计划也就完了。如果西瑟尔不死，她也能从Leonard手上得到梅塔特龙的圣物，从而对抗克劳迪亚。可惜的是，他的如意算盘打错了，这东西根本就对克劳迪亚无效。原因我前面有所解释。如果觉得还不充分，那就只能从他们其他的对话中寻找答案了。

斯坦利·科尔曼

简单来说，他就是一名在医院中狂热爱恋西瑟尔的精神病患者。他一直在医院中偷偷跟踪西瑟尔，直到被Leonard发现，将他杀死。他的尸体被放置在地下停尸房，编号是七号。如果你到停尸房去，走到七号尸体旁边，你会听到它发出的微弱的呼唤声："he......ather"。

【结局】

"《寂静岭》系列"是一个具有广泛的研究乐趣的游戏。它在制作上借鉴了许多恐怖电影和悬疑小说的素材，在电影方面，《Jacob's ladder》有很大的影响，另外库布里克和David Lynch的影片也有不小的影响，还有就是斯蒂芬·金的小说。曾经有一度网上传言"《寂静岭》系列"会被改编成电影，不过导演Kazuhide Nakazawa表示，KONAMI公司官方还没有任何把"《寂静岭》系列"改编成电影的计划。不过对于"《寂静岭》系列"，本来就很容易使用电影的语言表现出来，素以如果想要改编的话对于制作公司来讲并不是一件太难的事情。所以有这类的谣言也并不令人感到意外。他自己认为把这部作品改编成电影的确是一件有趣的事情，不知道会不会真得有人愿意去做。对于他个人而言，他倒是希望有人能够把《寂静岭2》中的狗结局改编成电影。我想，这也应该是一个不错的建议。

最后让我们来轻松一下，回顾"《寂静岭》系列"的ufo结局看看其中有没有什么秘密……

第一部的ufo结局是哈里在寻找雪莉的途中遇上了外星人，他被外星人抓去了。

第二部的ufo结局是正在寻找老婆的詹姆斯碰到了还在寻找雪莉的哈里。正当詹姆斯和哈里说话的时候，外星人趁机抓走了詹姆斯，原来这是哈里和外星人给詹姆斯设下的陷阱。

第三部的ufo结局干脆起名字叫做"复仇"，讲述的是当西瑟尔回到家，发现老爸正在和小绿人喝茶聊天。窗外，卧薪尝胆的詹姆斯正准备破窗而入……哈里和詹姆斯肉搏起来，西瑟尔兴奋得在旁边加油："Daddy，U R the COOLEST!"小绿人们也兴奋起来，他们驾驶着飞碟包围了寂静岭，把这里烧得只剩一片焦土……这么说起来，如果把寂静岭崇拜的神的标记解释成外星人的飞碟也挺像的。











SOUL的秘密花园

"SOUL的秘密花园"友情客串出演本辑《游戏·人》，还请大家多多捧场啊！



来自NEO GEO POCKET（NGP）卡片游戏《SNK VS CAPCOM：Card Fighter's Clash》中的插画。虽然游戏本身很少有人可以接触得到，但其中的人设及插画的优秀程度是有目共睹的。画中的人物为草雉京及春日野樱，虽然一个来自SNK游戏，一个来自CAPCOM，但两人正好都是高中生啊。放学后两人一起这么高兴地玩NGP，难道草雉就不怕他女友看到……



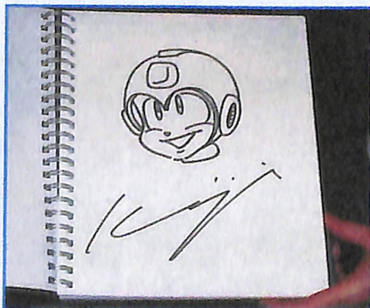
N64上的FPS大作《完美黑暗》（PERFECT DARK）的真人宣传海报。《完美黑暗》其实就是美国N64第二卖座的作品《007 黄金眼》的续作，其销量虽然无法和《007 黄金眼》那近乎于疯狂的509万套相比，但也达到了100多万套，由于该作属于RARE原创，所以自RARE脱离任天堂之后，《完美黑暗》的续作《完美黑暗ZERO》宣布在Xbox上推出。



NGC上的《生化危机0》的一幅截图，（没错，"秘密花园"中连游戏截图欣赏都有。）瑞贝卡正在对付一只昆虫型怪兽。据说一些很害怕蟑螂的人在玩《生化危机》游戏时会非常讨厌或者是害怕游戏中昆虫怪兽，打这些怪兽时他们要闭着眼睛开枪……那么你会吗？这幅画就是用来测试你是不是有"小强恐惧症"的……（SOUL遭到无数西瓜皮攻击。）



PS上《龙骑士传说》的宣传画。《龙骑士传说》在人设及动画等方面真是没话说。游戏在整体也给人一种非常"FF"的感觉，据说《龙骑士传说》的开发人员中的确有很多人就是从SQUARE中跳槽出来的。只不过SOUL觉得在游戏性及一些细节方面的缺点让该作还是和《FF》相去甚久，游戏也因此没能取得更好的成绩，可惜啊。



这个可不是普通的涂鸦！这是《洛克人》漫画的画师有贺老师的签名画啊！简单的几笔，就立刻勾出了洛克人生动的表情。



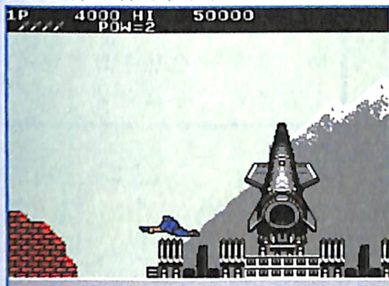
这是N64上的《大金刚64》在美国的宣传卡车及宣传用"大金刚"。好壮阔的卡车，好彪形的"猩猩"啊！虽然N64在日本"受尽了气"，但在美国N64却和当年的FC与SFC一样风光无限。虽然用的仍是卡带媒体，但却照样和用光盘的SS及PS竞争，而且人气及销售丝毫不比PS差，这其中，任天堂在美国对N64主机优点的极致的宣传功力绝对是最关键因素之一。当然，对N64游戏的宣传就更是花样百出了。



《铁拳2》及《铁拳TT》中的白头山，他最早是《铁拳2》里的隐藏人物。虽然其貌不扬，但其眩目的腿技实在是令人大呼过瘾啊，尤其是那种行云流水的感觉。



清凉夏季，怎能不去海边？不管是现实中，还是在游戏中。



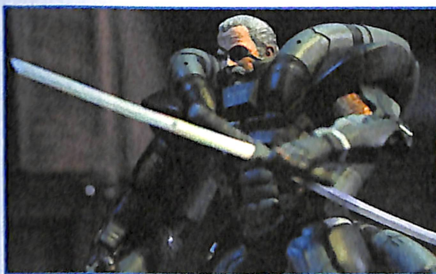
这个……空中飞刺？那也不用把身体挺得笔直啊！哈哈哈，FC上的《绿色兵团》虽然大家都玩过，但这样的“必杀技”却不是每个人都可以用得出来的哦。

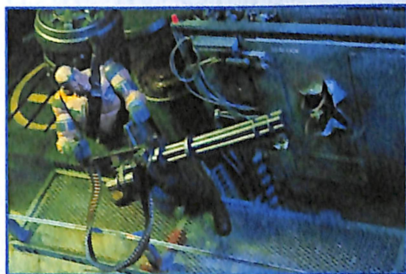


GBA在法国及欧洲的广告画。法国是艺术国度、浪漫之国，的确，法国所设计的广告总是充满了想象力，当然其中也不乏一些过于怪异的作品，但你不得不承认，法国人所做的广告很有新意。



当年的《光明力量Ⅲ》三部曲的宣传画，这种宣传画的感觉真的很不错。这个三部曲一定也拥有不少FANS吧？想当年第一部出来的时候，SOUL激动得都快把手柄给吃了，只不过，游戏玩到后期，SOUL觉得玩法有些单调啊，尤其是人物转职后形象的变化太令人失望（三部曲都有这个问题）。三部曲中SOUL通关了前二部，第三部因为时间问题没有完成。但《光明力量Ⅲ》仍有太多值得人们心跳的地方了，完美的人设、3D战斗画面、没有读盘时间……另外其中几位敌方BOSS眩毙了的必杀技也让SOUL无法忘怀。









这是托德·麦法兰（Todd McFarlane，美国漫画第一人）成立的玩具公司所制作的游戏人物可动模型，其专业程度之高实在惊人，托德·麦法兰也称自己的玩具是世界上做工最好的。我们不说这模型的质量如何，就单从他们为玩具所拍的宣传照片上看，他们就可以算得上是够专业的，以上就以“《MGS》系列”的玩具为证。

胜负师语：《街霸》——格斗游戏的鼻祖，一个游戏历史上不朽的名作系列至今已经诞生15周年了。经历过这15年历史的玩家或许已经从少年时代步入成人行列，可谓时过境迁，但那份对于《街霸》的执着与热爱却一直未曾改变，而本文的作者龙骑兵便是这样一个忠实的街霸玩家。由他建立的"街霸中文网"（www.sftchina.com）作为《街霸》的专题网站在国内街霸爱好者当中有着很高的声誉，是不同地区同一爱好的游戏迷交流的空中花园。为此，我们感谢龙骑兵对于街霸爱好者所做的一切，希望他也能早日实现属于自己的"斗强之梦"。

格斗家的成长——纪念《街头霸王》诞生15周年

文：街霸中文网 龙骑兵

从1988年第一部《街头霸王》(以下简称《街霸》)全球发售至今，屈指数来，《STREET FIGHTER》已经陪伴我们度过了15个春秋。这15年来，无数玩家在《街霸》的殿堂中受洗，步入广袤的格斗世界。格斗类游戏也从无到有，直至成为街机业命脉……《街霸》创造了无数个奇迹，也给予玩家无尽乐趣。时值《街霸》15周岁生日，最近CAPCOM也为这位旗下第一功臣举办了一系列庆祝活动。作为一个普通玩家，又能在自己所喜欢的游戏15岁生日时做些什么呢？遂写本文以记之。而写作的过程就像在回顾自己的过去……一个格斗玩家的15年。

 一、开天辟地

1987年8月，CAPCOM推出了街机格斗游戏《STREET FIGHTER》(初代街霸)。本作虽为FTG，但只能选择两名角色，玩家可以选择机台上的1P：RYU（隆）或2P：KEN（肯）来挑战世界各地的格斗家，最后与拳王SAGAT（沙加特）决战。机体分日、美两种版本，日版是今天标准的3拳、3脚按钮，美版则是两个大按钮，以玩家压下的力度决定拳和脚的轻重。

受硬件机能的限制，这款游戏在今天看来十分粗糙，对战只能在隆和肯之间进行，人物造型缺乏美感，动作十分生硬，当玩家操纵角色左右移动时，看上去好像在跳动。刺耳的背景音乐，电子模拟的人声更是"不知所云"。由于技术的局限性，当时还很难做到编写一个程序来辨认快速激烈的摇杆动作，再加上缺少流畅的控制方案，你需要经过多次的尝试才能完成一些动作，尤其是必杀技的出招十分困难，需要极佳的体力和运气。(—_—！)



不过在当时，《街霸》却是一款具有突破性的作品，引起了很大的关注。首先是角色性格鲜明，忍者、拳击手、中国功夫、泰拳师……都是能让玩家印象很深的人物。不知道名字没关系，绰号多得很：和尚、小棍(EAGLE)、螳螂拳（元）、甚至还有"霍元甲他爹"……（玩过的朋友应该记得那个以长城为场地，戴瓜皮帽穿对襟衫留小胡子的，的确很像当时电视剧《霍元甲》中的霍恩弟……-_-！）必杀技的设定也十分成功，波动拳、升龙拳、旋风腿，爽快感和观赏性相得益彰，威力也十分巨大，3个波动拳足以KO对手，一个旋风腿也能打掉80%的体力，尤其是无敌的升龙拳（编注：当时升龙拳的出法是↓→↘+P），可将对手一击毙命，俗称"5星必杀"。所以虽然发招超难，却依然令玩家们乐此不疲，搓肿手指终不悔。这些成功的必杀技设定，影响了此后所有的格斗游戏，几乎每个格斗家身上都或多或少留下它们的影子。



老玩家们大概记得，《街霸》中有一个擅长扔手里剑的日本忍者，他惯用的"隐术"，是消失后从屏幕另一端出现。后来在《少年街霸》中的印度达尔锡和维加的转移术、豪鬼的阿修罗闪空，都是将这种概念进化后的产物。其他如 8 方向操作、拳／脚的轻重区分，更成为今后格斗游戏的设定标准。

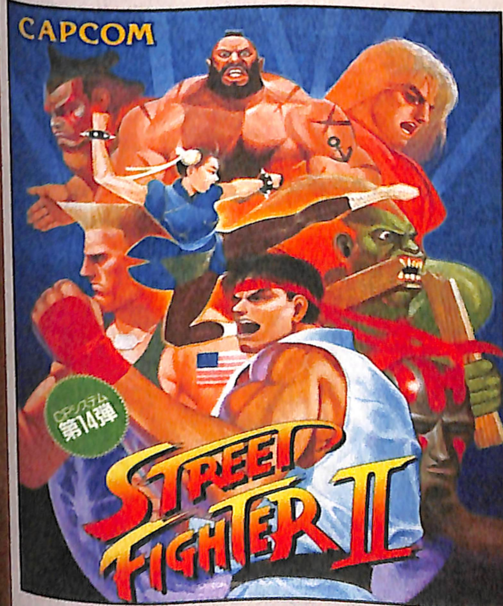
虽然在技术上存在着种种不足，但如此详细、真实的设定，却为以后的格斗游戏打下良好的基础。《街霸》在概念上已经完全符合一款优秀格斗游戏的的要求，只是有待于硬件的进化。

二、横空出世

1991 年 3 月，《街霸Ⅱ》的问世具有跨时代的意义。本作使用了在当时较为先进的16位CPS基板，CPS基板本身在处理大型活动对象和高发色数方面有明显优势，再加上 8MB 的大容量，让《街霸Ⅱ》拥有流畅的人物动作、鲜艳的背景和悦耳的音乐。另外由冈本吉起领导的工作小组成功地解决了输入的缓冲和中断问题，摇杆加按钮的扫描程序能够随时监测玩家所控制角色的位置和活动状态，新的控制机制迅速地感应到特定类型的动作——比如说，向后推动摇杆两秒钟，然后将它向前推，按动按钮的"蓄力系"指令或是从下往后转动摇杆，按动按钮的"波动系"指令——游戏中的人物就会准确地做出相应的动作。这些在早期的《街霸》中也曾做过尝试，但是当时的技术并不成熟，所以无法完全准确地做出动作。但在第2代游戏中它的确奏效了，这使《街霸Ⅱ》的操作感十分流畅，各种必杀技也可以轻易地使出，从而使游戏具备了极佳的手感，而CAPCOM格斗游戏的这种优势一直持续到了今天。

在系统方面，《街霸Ⅱ》制定出一套完美的格斗游戏规则：如目押技（蹲轻P＞蹲轻K）、硬直连技（跳重K＞蹲中K）、逆向判定、投技、上、中、下三段防御、以及指令系和蓄力系、打击系和投技系的区分……这些规则用于后来几乎所有的格斗游戏之中。游戏中有供玩家选择的角色有8名，角色设计风格各异，拥有独特的造型和充满特色的必杀技，这大大增强了玩家之间的对战乐趣。

丰富、严谨的系统，优秀的操作感，鲜明的人物特性，优美的画面和音乐……这一切使《街霸 Ⅱ》成为格斗游戏的里程碑。发售之初即引发格斗狂潮，无数玩家走入街机厅只为体验一下它的魅力。机台几乎没有闲下来的时候，所以甚至有机厅干脆把所有机器都换成《街霸Ⅱ》。全世界的游戏玩家和游戏杂志媒体都将其称为"有史以来最伟大的游戏之一"，虽然它的客户群主要集中在13～19岁之间的男性玩家身上，但这并不能抵挡住《街霸》的影响力。很多人开始模仿游戏中人物的形象和举动，众多媒体也开始长篇累牍地报道，相关如漫画、动画片、盒式磁带、小说、电影、原声CD、玩具等周边产品也大量涌现。玩家们持续高涨的热情使《街霸Ⅱ》成为一种社会现象，CAPCOM更是赚得盆满钵满，成为其它厂商争相效仿的对象，其后大量模仿《街霸Ⅱ》的作品相继出现，格斗游戏一夜之间成为街机业的主流。



今天看来，《街霸Ⅱ》存在着不少缺陷，首先是投技伤害值过强（《街霸》的后续作品中，几乎每次都对投技威力进行了修正），其次就是人物虽然各具特色，但角色间的平衡性明显有问题，比如历次日本《街霸Ⅱ》比赛中冠军都由判定超强的GUILE（古烈）夺得。此外还存在一些如古烈的"无影摔"这样的BUG，有些恶性BUG还会引起死机。但任何时候都存在这些平衡性和编程上的问题，所有公司都在探索中不断地改进、完善。

有人说过一句看起来有些矛盾的话："虽然世界上第一款格斗游戏不是《街霸Ⅱ》，但它却创造了格斗游戏。"毫无疑问，《街霸Ⅱ》为格斗游戏制订了规则，开辟了新的市场，并且成为格斗游戏的代名词。

三、再接再厉

自从《街霸Ⅱ》一举占据街机业的半壁河山，各大游戏公司都在加紧开发自己的格斗游戏，以求在人气高涨的游戏市场中分一杯羹，CAPCOM自身当然不肯落于人后，又相继开发了几部《街霸Ⅱ》的衍生版本。



1992 年的《街霸Ⅱ CE》，俗称"12人街霸"，原来的四大天王萨加特、M·拜森、巴洛克、维加成为玩家可使用的人物，并且采纳了广大玩家的意见，可以在对战时选择相同角色。当即成为机厅中人气最高的格斗游戏。同年，CAPCOM又推出了《街霸Ⅱ TURBO》，也就是"街霸 2 加速版"，相比前几作，加速版的游戏速度加快，并修正了部分角色的招式与判定，在当时这是流畅性和平衡性均属一流的作品。

1994 年，街霸家族又添新丁，《SUPER STREET FIGHTER Ⅱ》诞生，俗称"超级街霸2"，又称"16人街霸"，由于改用最新的CPS2基板，对应Q-SOUND技术，令游戏画面和音乐都提高不少，但速度较慢，影响了对战的紧张性。本作加入4名全新角色：香港的FEILONG／飞龙（明明就是李小龙）、失忆的英国特工CAMMY／嘉米、酷爱音乐的DEE JAY／迪杰，以及印第安雄鹰T·HAWK／飞鹰。而嘉米和飞龙都是很有人气的角色。

这里只是挑选一些有代表性的版本，实际上各种美、日版，A、B修正版等等足有十几个，但都只有细微差异，不值得浪费版面来介绍。另外如"彩虹"、"降龙"等"民间"版本，改动就比较大胆了，可以在空中发必杀技、出招无硬直、按START键随时换人，更有无限波动、贯穿屏幕的旋风腿、甚至一个升龙拳出9个波动这样"一击必杀"的招术。当然，这样的作品就可以无视了。



四、时代的终结

依然是在1994年，《超级街霸Ⅱ》推出后不久，CAPCOM就推出了《STREET FIGHTER Ⅱ TURBO》(超级街霸2加速版)。虽然相隔时间如此之短，加速版却是与前作完全不同的作品。首先是人物的各帧画面完全重新绘制，并加入大量中间动作，使得人物动作更加精密、流畅。并且加入大量新招式，如肯的铁斧踢、陀落脚，本田的百贯落等……



最重要的是游戏系统的改良，引入了受身、中段技(如RYU的锁骨割)、超必杀技、空中连击(AIR COMBOS)等全新系统，使对战的战术策略、紧张度以及乐趣都有了质的提高。连续技的奖励系统使爽快感大为增强，尤其是超必杀的发动，残像→一发逆转→金光万道，成就感难以言表，众多玩家都开始为打出“太阳”而努力修炼。

本作秘技众多，玩家可以选择《街霸Ⅱ》和《超级街霸Ⅱ》中的角色和服装，并且出招等判定也和过去版本相同，使战术多样化。还首次出现了隐藏人物，RYU的师叔、极限流的叛逆者——GOUKI(豪鬼)正式登场！玩家可以通过秘技选取普通版的豪鬼，而对电脑战的最后BOSS是加强了的真·豪鬼，判定超强、速度加快、两个空中波动……

不可不提的是，本作的音乐极其优秀，3DO版为重新混音制作，SS与PS的《CAPCOM合集5：格斗家们》也有主要乐曲的混音版。而这些游戏音乐的原声CD也成了爱好者争相收藏的珍品。

《超级街霸Ⅱ TURBO》以其卓越的表现为“《街霸 Ⅱ》系列”收尾，在一定程度上突破自己所处时代的局限，超越了同时代所有格斗游戏，不愧为完美之作，至今仍是众多格斗游戏大赛的必备之作，体现出超强的生命力。

《街霸 Ⅱ》一路至今，已经推出大量“外传”性质的版本，绝大多数的主流玩家已经厌倦了这个游戏每6个月就升级的现象。人们现在希望见到的不再是《街霸ⅡXX》了，他们想看到全新的《街霸Ⅲ》。毕竟，虽然每次都加入一些新要素，但整体却是陈旧的《街霸 Ⅱ》框架，相比同时期其它厂商那些新颖的作品，尤其是《VIRTUA FIGHTER》和《TEKKEN》这样令人耳目一新的3D格斗游戏，《街霸Ⅱ》正逐渐失去它昔日的光彩。大家都在猜测，《街霸》下一步的进化该是怎样的？CAPCOM是不是已经江郎才尽？



五、新时代

1995年，CAPCOM宣布推出《街霸》新作的时候，大家都以为铁定是《街霸Ⅲ》，谁知是一款想都没想过的《STREET FIGHTER ZERO》(少年街霸)，更没有想到这样一个纯粹外传性质的游戏居然会系列化，并且影响深远。(CAPCOM一贯风格，影响深远是肯定的……系列化也是肯定的 >_<)

顾名思义，ZERO的时代背景设定在《街霸》和《街霸Ⅱ》之间(这就是译为“少年街霸”的原因)，将《街霸》的情节做了一个串连(如GIULE出场的原因是为了给NASH报仇)，这样就必然要摒弃一些角色，加入如流氓波迪、灵魂魔术师罗丝和泰拳手阿顿等全新角色，又不失时机地将自己其它作品中的人物拉了进来，如《快打旋风》的凯、苏杜姆等。同时，为了配合当时《街霸Ⅱ》动画片的声势，因此游戏的画风也一改以往的写实风格，变成了完全的卡通化。这一点玩家的褒贬不一，有人认为人物更帅的，也有人认为角色不够硬派，这样的人设也遭到了一些欧美玩家的反感……真是众口难调啊！系统方面，超必杀技被继续发扬光大，每个人的超必杀技都不止一种，而且超杀气槽也改成了三段。系统中还增加了反击技(ZERO COUNTER)、超级目押技(如轻、中、重脚的连击)和空中防御。可见CAPCOM也开始注重游戏的华丽表现。



虽然使用全新的引擎和风格，《少年街霸》却是一款贬多于褒的作品。首先是人物数量剧减，前作《超级街霸Ⅱ TURBO》可选角色为17人，而本作只有10人！大大少于同时期其它格斗游戏的可选人数，另外场景、音乐等都十分单薄。不过操作感依旧出色，画面更加火爆流畅，而且还增加了两个玩家使用RYU和KEN联手挑战VEGA的2对1模式，令人耳目一新。(在街机上的出现方法为投币两枚，同时按住1P和2P的START键，两位玩家同时输入“上、上”后放开START键，再次同时输入“上、上”，然后1P按轻拳键，2P按重拳键，就会进入此模式。两位玩家将共享一条生命槽和超必杀槽，有一名玩家被K.O.就会GAME OVER)

总的来说，作为一款创新作品，《少年街霸》还远没有发掘出引擎的巨大潜力，但无疑它已经为未来的“ZERO”时代开了个头，就连CAPCOM也称《少年街霸》只不过是迫于发售期压力而推出的作品，其后的《少年街霸2》才是真正的完成品。



1996年，《少年街霸2》发售。对比前作，本作的品质有了大幅的提高，尤其是画面，虽然同为CPS2基板上的作品，却比《少年街霸》有了质的飞跃。20个让人印象深刻的场景色彩鲜艳而不失各自的风格，如RYU的古树明月、KEN的豪华游轮晚宴、春丽的北京自行车狂潮……(嘿嘿，现在应该改成堵车的背景了^_^)背景音乐和音效也比前作丰满了许多。本作可选用的角色增加到了18名。除桑吉尔夫、达尔锡、香港金牌杀手



元等角色回归之外，又加入了追随隆的格斗少女春日野樱和《快打旋风》中的铁血军人罗兰多，豪鬼也正式成为可选角色，而史上最弱之隐藏角色、三流格斗男丹也充分体现出CAPCOM的恶搞天赋。

在系统方面，最大的特色是原创连续技（OC）的设定，就是在可使用超必杀技的时候，同时按下任意三键（2拳+1脚或1拳+2脚），角色便会瞬间破坏对方攻击或防御状态，接下来的一段时间里，人物的速度加快、出招硬直缩短，玩家可以快速输入自创的连技攻击对方，运用得当的话，伤害值十分惊人。OC系统同样成为格斗游戏中的一个革新。

《少年街霸Ⅱ》推出后，玩家的反应十分热烈，以它为主题的格斗大赛也相继召开。从这点不难看出，“风格”只是个习惯问题，一旦玩家接受了这种变化，那么凭借“《街霸》系列”一贯优秀的操作感、平衡性，“《少年街霸》系列”就必然会成为格斗家们的新宠。《少年街霸 Ⅱ》推出5个月后，强化版的《少年街霸2 ALPHA》发售，人物平衡做了很大调整，又加入了锦标赛和TEAM作战模式，算是一个“补完版”吧。

《少年街霸》是播种，《少年街霸2》是成熟，但这个系列真正的收获却是在两年以后的《少年街霸3》。

补记：肯的舞台背景是一艘正在开生日派对的豪华游轮，而这个生日派对正是为女友依丽莎召开的。而背景中，CAPCOM动作游戏经典《Strider飞龙》中的主角Strider抱着一只泰迪熊。当时有传言称，Strider的出现其实是开发人员对《飞龙》游戏开发者的纪念。在当时NEC公司给《飞龙》的开发组施加了很大的压力，希望能够使SuperGrafx版的《战飞龙》能够有超越MD上8M容量的游戏表现。而开发组的一个主创人员就是因为承受不了这种巨大压力，终于精神崩溃而住进了精神病院。最终，SuperGrafx版的开发被取消，只有在几年后才出了一款糟糕的PC-E版。所以据说Strider手上的泰迪熊就是隐喻该创作人员所处的恶劣环境。



六、狂热的战斗

1998年7月，《少年街霸3》隆重登场。本作变化之大足以令人瞠目结舌！如果说《少年街霸2》是《少年街霸》的进一步完善，那么《少年街霸3》就是在突破二代后有所成就后建立的新概念。

基板仍然是CPS2，游戏画面比前作更加漂亮，这次CAPCOM在视觉效果上狠下功夫，背景更为生动，开局和KO的特殊效果也加强了很多，总而言之，给人以特别爆裂、活跃的感觉。人物动作也更加流畅，并且加入不少新招。因为这并不是正统的《街霸》，所以可以在娱乐性上大作文章，《少年街霸3》的可选角色达到前所未有的35人，而系统方面的革新也是空前的。

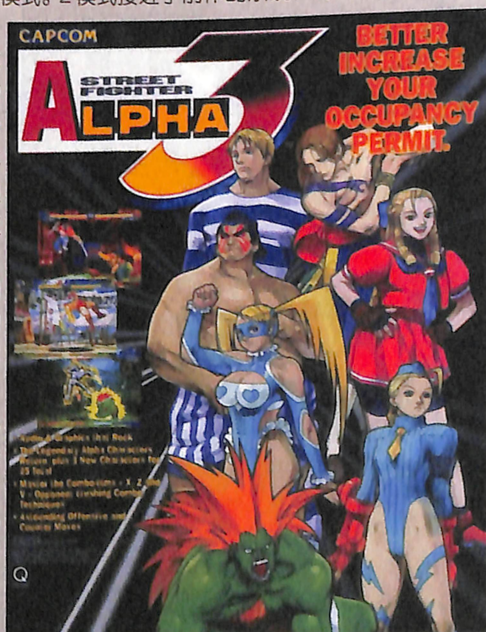
投技的改变：本作中投技（包括空中投）的指令变为同时按下两拳或两脚，而且所有角色都可在空中使用投技。这虽然使很多玩家要重新适应，但却可减低在近身战时出现“误投”的情况。另外新增了“投技失败动作”，即若在使出投技时，对手不在投掷范围之内（包括空中投），使出投技的人物便会有一下投技落空的动作出现（练习拥抱？），这样便会给对方反击的机会。

受身：虽然“《街霸》系列”以前就有“受身”这个系统，但在《少年街霸3》中得到了前所未有的强化。本作仔细的分为“空中受身”（在空中被对手击飞时按PP）及“地上受身”（被对手击飞落地时按KK），配合方向键可以控制不同的受身方式与方向，其中“空中受身”是本作新增加的系统。“地上受身”除了可避免倒地后让对手有时间组织第2轮进攻外，更可在着地时立即反击，取回主导权。至于“空中受身”，是一种很有用的系统，如在空中被对手击中时若不使出空中受身，对手仍可向半空中的玩家攻击，形成空中连续技；在空中不利的情况下使用“空中受身”的话，玩家除了可立即使出空中防御，避免被对手追打外，更可在这时反击（“空中受身”后按P或K），这使得《少年街霸3》有了更多“脱离”和“反击”的机会。

防御崩坏（GUARD CRUSH）：防御槽位于角色生命槽的下方，每次防御对方攻击后都会相应减少，当然，对方的攻击等级越强，你的防御槽减得就越多。当减至接近最低值时，便会出现“DANGER”的字样，如玩家在这时仍继续格挡，防御槽减少到零，角色就会出现“破防”，也就是短暂的防御不能状态，这也就给了对手一次很好的攻击机会。而且每次被崩坏后，防御槽都会缩短一格，直至最后只剩下一格，这时对方两次重拳或重脚就可破防，从而会陷入被动挨打局面。防御崩坏设定的出现，使《少年街霸3》更加注重攻击，而有时为了防止被崩坏，玩家会选择故意被击飞受身的战术。

ZERO COUNTER：由《少年街霸》开始存在的系统，作用是在被对手狂攻时用以破解对手的招术并予以打击。本作除了指令改变（防御时按同等强度的拳脚键），其意义亦有少许不同。因为除了可弹开对手外，更可避免被对手GUARD CRUSH（防御崩坏），算得上是“救命招”。但要留意的是，在使出时，除了会扣去一级的超必杀技能源外，防御槽的最大限会减少一格，所以非到不得已时不要乱用！

ISM模式：所有角色均有X、Z、V三种ISM模式可以选择，每种模式的判定、技能和超必杀都不一样。X模式的超必杀效果最强但只有一种，无法使用挑拨技，无受身，有些角色的X模式超必杀与Z、V模式不同，总体属于攻强守弱的模式。Z模式接近于前作的系统，有三级超必杀，按出招的按键（轻、中、重）决定强度。V模式有二级OC气槽（50%、100%），而OC连技与前作完全不同，难度增加很多，但苦练之后，威力和效果巨大（也很华丽），因为《少年街霸3》拥有超强的浮空追打判定，只要合理的利用“CANCEL”（取消），就能连续追打被击飞的对手；再加上OC爆发时可以破解对方攻击，也使得V模式成为《少年街霸3》中的最强模式。



如此丰富的系

统，使《少年街霸3》的对战充满了紧张和快感，满足了大批追求极限的格斗玩家。虽然CAPCOM在1997年就已推出了正统派的《街霸Ⅲ》，但《少年街霸3》却始终拥有极高的人气，究其原因，就是成熟、新颖、刺激。作为"《少年街霸》系列"的第3作，它不仅将前两作加以完善，又引入了《街霸Ⅱ》的特色，精美的画面、流畅的动作、良好的手感、丰富的系统……俨然是一个"集大成者"。在日本、美国、欧洲……《少年街霸3》的比赛层出不穷，直到今天，也是各大赛事中的必备项目。可以说，《少年街霸3》同当年的《超级街霸Ⅱ TURBO》相似，将系列发扬光大，自身也成为一个时代的终结和里程碑。前一阵曾风闻CAPCOM又要推出《街霸》新作，有人猜测是《少年街霸Ⅳ》，个人觉得可能性很小，因为《少年街霸》已经在这里结束了。

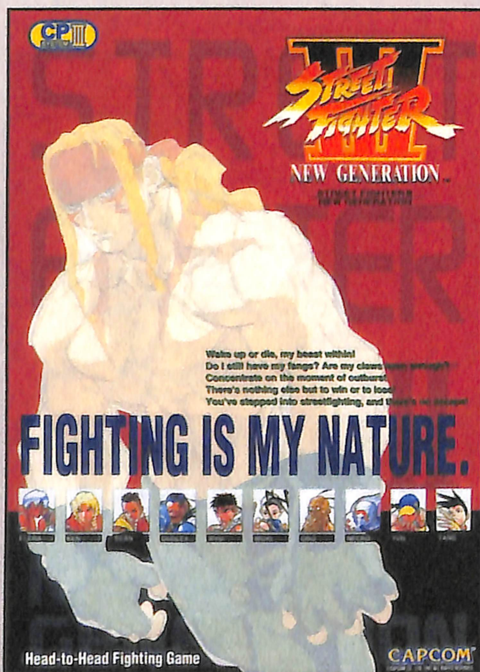
补记：CAPCOM后来分别在PS和DC上推出过两个《少年街霸3》的家用版本，又加入了"世界巡回模式"，玩家要在世界各地进行比赛，而每个地方的比赛规则都不一样。例如与多名对手格斗、以超必杀、投技或连续技击败对手、甚至有些地方要求玩家在防御崩坏后连续攻击才能给对手造成伤害。根据玩家表现可以获得相应的经验值，集满一定的点数后就可以升级并获得新技能。玩家将自己培养的角色存储在记忆卡中，并带到朋友家中用自己的超强角色作战。PS版可以称得上完美移植，在当时让很多攻击PS处理2D画面机能不足的人大跌眼睛。DC版的副标题是《最强道场》，人物更多，不过按设定的背景年代，《超级街霸Ⅱ》中的角色何以会在其中出现，则无法得到合理解释了，呵呵。



七、回到原点

"《街霸Ⅲ》系列"的口号是"回归原点"，这个原点又是什么呢？在历经《街霸Ⅱ》、《少年街霸》和《街霸 Ⅲ》这三大系列之后，玩家们不难得出结论。人物不够酷、不能满天飞、没有援护、也没有占据半个屏幕的华丽超杀，但是精度和深刻的内涵却令其它任何格斗游戏都无法比拟。CAPCOM格斗的精髓就在于"接触的瞬间"，不依靠高HIT的连技，不依靠一发逆转的必杀，而是需要玩家对角色、系统的充分了解，在精确的判定、平衡的人物、丰富的系统构成的平台上，没有任何套路，也没有BUG可利用，你所要做的，就是充分发挥自己的想象力和实战经验，用尽一切办法击败对手。

格斗的原点，就是"看似朴实无华，实际博大精深！"



1997年，CAPCOM推出宣传已久的《街霸Ⅲ·New Generation》（新一代），使用CAPCOM最新的CPS3基板，该基板由于搭载了CD-ROM，所以容量大增，而且内存容量达到97MB——电脑玩家别嫌少，对这样一款街机游戏而言，这已经是相当奢侈了。借助这块基板，"新一代"拥有了华丽的画面、超大人物的比例、秒间60帧的流畅动作、缩放机能……《街霸Ⅲ》的画面已经达到了当时2D格斗游戏的极致。

相比以往的系统，"新一代"发生了巨大的变化。眩晕槽（STUN GAUGE）可说是"《街霸Ⅲ》系列"的特色之一，每名角色的体力槽下面有一条眩晕槽，只要在任何情况下受到攻击，包括连续技攻击或投技，眩晕槽都会累积起来，集满后角色便进入气绝（晕眩）状态。反之，攻击停止下来眩晕槽便会慢慢减退。由于眩晕槽直接反映了角色的气绝状态，故可理解为将气绝"表面化"。选择人物时只能在3种超必杀中选一个，而不同的超必杀效果、威力、性能大大不同，所需气量和可以积蓄的数量也不同，这使一个角色出现了多种打法。格挡（BLOCKING）系统的引入，使得对战的不确定性大为增长。Target Combo（限定连续技）系统被引入，例如达德利等角色就拥有相当实用且强力的TC。Leap，即小跳攻击，↓↓+任意攻击键即可作出小跳跃后的中段攻击，同时可以回避对手的下段攻击。还增加了超级取消（Super Cancle），即可以用在某些必杀技后取消输入超必杀技，如隆的波动拳接真空波动拳。



角色方面定为11名，过去的人物中只保留了隆和肯，其他人全部消失，取而代之的是9个全新人物，阴和阳在同一个选人方块中，分别按拳或脚键选择，而主角也变成了来自美国的摔角手ALEX，最终BOSS则是首次登场的GILL。这令一些固定角色的拥护者大为气愤，毕竟谁也不愿意看到自己苦练多年并且引以为豪的角色突然消失。再加上系统方面也做了很大变更，令很多老一辈街霸玩家一时之间无法适应这部似是而非的新作。不过秉承CAPCOM一贯的风格，历代"《街霸》系列"的第一作往往都是实验性作品，先给玩家一个改变的概念，然后在续作中将这个概念完美化。

同年秋天，系列续作《街霸 Ⅲ·Gaint Attack》（二度冲击）发售，作为"新一代"的强化版，在原基础上又增加两名新的角色，酷似前WWF著名摔角选手"巨人安德鲁"的雨果和"变态内裤男"犹利安，阴和阳和作为两个不同的角色独立出来，豪鬼和真豪鬼更作为隐藏人物和隐藏BOSS登场，而且真豪鬼的强度堪称全系列最高，无敌之鬼！系统方面引入了EX技，除了一般的必杀技外，游戏中的角色同时亦存在EX必杀技。首先，要使用EX必杀技就必先拥有一定程度的能量槽（因为每项EX必杀技会消耗不同程度的能量槽）。一般而言，EX必杀技是本身必杀技的多HIT版，但不是所有必杀技都有EX版的。然而EX版在使用效果上要比必杀技本身有着更多的变化，由于HIT数较多，就算对手想以BLOCKING化解也不是易事，故在僵局中有不俗的价值。另外连续技系统有所改进，超必杀结束对手的画面也有所不同，整体的画面质量相对上作也有提高。旧角色都引入了大量的新必杀技，新的TC等等，战术、技巧方面都与前作有了很大不同。

不过，不管从画面、音乐、人物还是系统上看，"二度冲击"都让人觉得还缺了点什么，而且同时期的《铁拳》、《VR战士》、《格斗之王》等游戏风头正劲，所以"二度冲击"和"新一代"一样，都没有大热。但《街霸》不会让人失望，面对CAPCOM宣布的"三度冲击"制作计划，众多街霸玩家们在翘首以盼……



八、金字塔顶的王者

1798年7月，当远征埃及的拿破仑在吉萨的金字塔附近作战时，为了

激励饱受伤病折磨、士气萎靡的士兵们，曾说过一句著名的话："4000年的历史正从金字塔的塔顶看着你们！"

如果说"《街霸》系列"是格斗游戏领域的金字塔，为业界竖立起了一座座里程碑，那么于1999年推出的《街霸Ⅲ·Fight For The Future》（三度冲击）就是高高站在金字塔顶端的帝王，俯视苍生。对一个刚刚接触《街霸 Ⅲ·三度冲击》的新玩家，完全可以这样对他说："苦练吧，12年的格斗历史在正从金字干塔的塔顶看着你！"

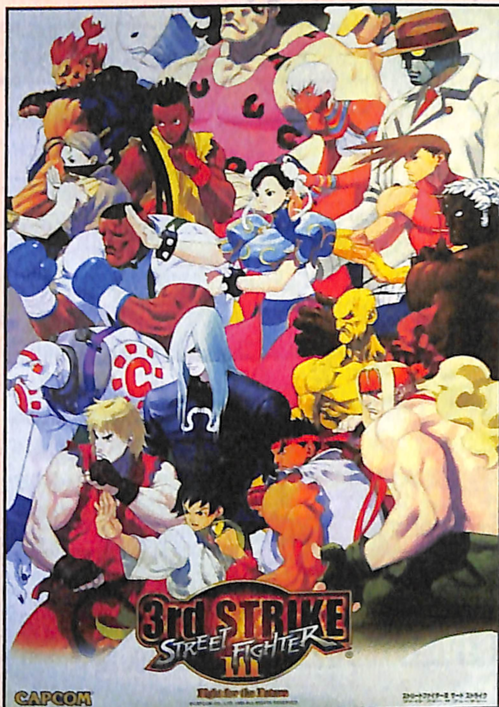
"三度冲击"作为目前这一系列的最终作，可以说达到了前所未有的高度。在同样使用CPS3基板的前提下，画面方面达到了系列最高，重新绘制了全部角色的头像和全部场景，引入了超必杀发动时的大特写，魄力大大增加。尤其是游戏中的场景，不是依靠硬件机能或程序员的编程能力，完全是设计师的艺术底蕴。比如在艾琳娜的落日沙漠中，血红色的太阳映照茫茫大漠，红黄二色将非洲那种粗犷壮美的气势表达无遗；达德利的伦敦街头，鲜艳中仍能让人感觉到雾都的清冷气氛；阴场地中是夜雨下的不夜城香港……不同于《CAPCOM VS SNK 2》中鲜活的立体背景，"三度冲击"如油画般为我们展示出一道道唯美而又凝重的风景线，在意境渲染上几近完美。

本作的音乐风格在CAPCOM的作品、甚至是格斗游戏中都十分少见，由于"新一代"和"二度冲击"的音乐被评价为"朴素过头"，所以CAPCOM特意在"三度冲击"中起用了加拿大数一数二的Hip-hop组合INFINITE，为整部作品带来焕然一新的感觉。BGM方面，基本上是电子乐+Hip-hop风格，节奏感强烈又不张扬，有着独特的韵味包含其中。（我总觉得阴的背景音乐酷似《007》，难道是错觉？）

人物方面，"三度冲击"加入了5名新角色，豪鬼可以直接选用，最强女性格斗家——春丽也载誉而回。角色设定依旧是CAPCOM风格，不帅不酷，但性格分明：从中规中矩的隆、肯到霸气十足的豪鬼、头上只有几根毛的仙人ORO、改造人NECRO、铁面神秘人Q……可谓千奇百怪。人物之间的特性差异巨大，传统角色如隆，看似平凡，招式朴实无华但判定强；蓄力型角色REMY招式虽然不多，但破绽极小……虽然没有前卫的外形，但人物的招术和操作方式都十分符合自身性格，再加上细腻流畅的动作，使得每个角色都有一批忠实的拥趸——这就是CAPCOM的设定功力。

以上都是"三度冲击"的外在体现，作为一款格斗游戏，最重要的还是内涵——判定与系统，这是吸引玩家长时间投入的重要因素，把"三度冲击"置于金字塔顶端也正是基于它拥有大量精密的系统设定。首先是角色的技巧方面作了大量的修正和调整，去除了一些不合理的旧技巧，增加了很多新技巧。调整的方面包括了几乎全部普通技、特殊技、必杀技、TC、超必杀的动作、性能与判定，使得整个游戏的平衡度达到了无可比拟的完美程度。如前冲、大跳、受身、眩晕槽、投技解拆、小跳攻击、EX必杀技等系统也做了进一步调整。BLOCKING方面，可以在防御连续攻击中使出红色BLOCKING，但难度很高，进一步提高了操作的技巧性与对战不确定性。（编注：BLOCKING概念的引入使过去《街霸》的很多打法都失效了，这对于老玩家来说应该也算是一种"冲击"吧？）

另外，由于操作的精确和流畅，"三度冲击"对"确认"的要求也十分之高。"确认"通常指以轻攻击或中攻击打中对手后，迅速接上必杀技（或TC、超必杀技）的技巧，比如肯的下轻脚×2接疾风迅雷脚、春丽的下中脚接凤翼扇。一旦对方被开头的轻攻击"粘"上，接下来往往就是一顿暴打。而且如肯、春丽等角色只有在熟练掌握"确认"的前提下才能充分发挥威力，按远在日本的玩家LIGHTER的话说："不会确认？那你还练肯干嘛？"另外"确认"看似简单，对操作的要求却很高，而且练习和实战也大不相同，在实际战斗中，你想近距离接近并成功打中对手是相当困难的，所以"确认"实际是对玩家反应、操作水平及距离掌握的综合考验。



除了对指令系角色大大有利的"确认"，"三度冲击"中还有蓄力系人物专用的"分段集气"、"集气8FRAME内有效"要素，以及让对手倒地又赔款的HIT STOP……当然这些都是高难度技巧，必须苦练才能掌握。

完美化的BLOCKING则是系统中的重中之重，BLOCKING的最大特色是可以在"毫发无损"的情况下化解对手的攻击，而且硬直时间比进攻方短——这就意味一旦BLOCKING成功，你就可以在对手行动不能的状态下近身开始攻击。而且更存在连续BLOCKING对手多HIT攻击的GUARD BLOCK（俗称"红B"），给人以极大的心理满足。在"三度冲击"普及初期，曾有些人认为BLOCKING太强，以致影响了游戏的平衡性。实际上，深入玩过的人都应该体会到，准确地BLOCKING对方的攻击，特别是连技攻击，难度是非常大的，稍有不慎就会遭受重创。所以在很多情况下，与其贸然使用BLOCKING，不如老老实实的防御来的安全，更何况还有投技这一BLOCKING的克星存在（部分必杀技也是不可BLOCK的）。所以总的来说，BLOCK是一种转守为攻的手段，可以在受到对手连续攻击时摆脱一味防御的被动局面，在体力比较少时避免被对方以多HIT数的必杀技"屈死"，使游戏的整体平衡性更趋于完美、对抗时更公平、更具趣味性；同时，准确地进行BLOCKING难度较高，又有被对方趁机施以投技的危险，决定了玩家不能过分的依赖于BLOCKING，而要对各种攻防手段进行综合的运用。所以，看上去很单纯的一个BLOCKING，却彻底颠覆过去的战术传统，双方接触瞬间所有的可能性都以至少乘2再乘2的方式扩展，集反应、心理、习惯之大成，格斗游戏最重要的"选择"这个概念，被"B系统"高度扩展和深化。

目前世界级别的格斗比赛中，主打项目都是这款令无数玩家沉迷其中的"三度冲击"。与《少年街霸3》完全鼓励进攻、单纯增加格斗爽快程度的特点不同，"三度冲击"更多的是将进攻的方式多样化，从而使多选一变得更加严谨，面对一个"浑身都是可能性"的对手，战斗变得更加真实、更加凝重。但这样非但没有影响到游戏的乐趣，反而使玩家能在紧张的战斗中不断得到满足。由此可以看出，"三度冲击"对细节的掌握已经到了无微不至的地步，"CAPCOM格斗艺术"至此上升到了一个新的高度。



九、让我们再捞一票!

“《街霸》系列”作为CAPCOM的金字招牌，在格斗游戏领域里拥有绝对NO.1的位置，按厂商一贯风格，当然要深挖资源，充分发掘每一个卖点，所以除主流《街霸》之外，还有众多衍生作品存在，现在就让我们看看这些家族里的弟弟妹妹吧。

9.1 史上最失败作品

当属《街霸:The Movie》，由尚格·云顿(Jean Claude Van Damme)主演的电影《街霸》改编而成的游戏。这部所谓的电影“原作”只能算二三线的水准，这部电影的剧本和导演均由Steven D'Souza负责，为了迎合美国市场，主角居然由隆、肯变成了大兵古烈，实在让美国以外的《街霸》爱好者大跌眼镜！在该片中出演春丽的是美籍华人女演员温明娜。她在之后也算是星运亨通，出演了不少电影，还频频担任动画名片的配音，



如《花木兰》和《最终幻想 灵魂深处》等。总体来说，这部电影虽然在制作和剧本方面十分糟糕，但有一部分演员的扮相却十分酷似游戏中的人物，令人叫绝。不过却节外生枝地增加了一个日本的什么大佐(看到这头衔我就有火……)，更绝的是AKUMA在电影中居然以维加身边小丑的形象出现，且不说糟蹋了最强之鬼的名声，这把原作设定改得也太离谱了吧?

《街霸: The Movie》为了展现电影感觉，采用了类似《致命格斗》(俗称《真人快打》)的真人实拍技术。电影中的演员都亲自参与了游戏制作，而游戏在画面还原度上也还算比较高。按美国人的思路，“真人快打”既然依靠真人实拍技术带给玩家的视觉冲击而成功，那么“街霸”也理应获得成功。然而，事实证明这款《街霸: The Movie》绝对是“街霸史”上最糟糕的一作。与正统《街霸》相比，这部作品的操作感极为拙劣，人物动作生硬，这就注定了它在格斗游戏里只能处于“垃圾”的地位。

本作的街机版游戏由Incredible Technologies制作，CAPCOM负责发行。这是一家美国街机游戏制作公司，在不久后就被CAPCOM兼并。CAPCOM在该作的美版发售上并没有亲自进行，而是将其全权交给了Acclaim。作为交换，Acclaim也将《X-MEN:原子之子》的发行权交给了CAPCOM。事实证明这笔交易确实极不公平。CAPCOM在发行《X-MEN:原子之子》时仅有的一些软件很快就被抢购一空，由于在后来并没有追加生产，玩家们要想买到这款游戏甚至还很不容易。而《街霸: The Movie》的情况就完全不同，这款游戏虽然遍布大街小巷，但却无人问津，造成大量库存积压。(美国厂商品被日本厂商算计的一个实例 -_-)

这款游戏还发行了SS、PS、3DO等多个家用机版本，采用《超级街霸Ⅱ X》的引擎，比街机多了一些冒险模式，但依然摆脱不了成为垃圾游戏的厄运。

9.2 迎合潮流，我也3D

1996年出品的“立体街霸”《街霸EX》是ARIKA从CAPCOM得到版权后制作的，对应PS互换基板。虽然是为了顺应《VR战士》和《铁拳》的3D化潮流，但此作却只是一个套上3D外壳的2D格斗游戏，所有的操作方式都和原来的《街霸》无异，虽然画面与同时期的立体格斗游戏相比很粗糙，人物都是“方”的，但CAPCOM一贯优秀的操作性得以保留，并增加很多原创角色。另外丰富多彩的连续技系统也吸引了一部分玩家，在各地机厅中拥有很高的人气。4个月后，趁热打铁的强化版《街霸



EX PLUS》登场，追加新角色，前作中的一些隐藏角色也变为可选。不久后又推出了一款《街霸EX PLUS ALPHA》，只是没有什么实质性的改变。

1998年的《街霸EX2》依然由ARIKA制作，由于之前的《街霸EX》在画面上的表现差强人意，所以这次使用了NAMCO的SYSTEM 12基板。这款基板在《铁拳3》中的表现非常优秀，而《街霸EX2》的画面借助硬件提升同样有了极大的进化，人物多边形更多，不再那么“方”了，动作也更加真实流畅。游戏中新加入了一些原创角色，怪兽布兰卡和铁面巴洛克也再次登场。《街霸EX2》在系统上加入“EXCEL”系统，类似于《少年街霸》中的OC系统，玩家可以任意组合攻击成为华丽的连技，甚至可以将对手一击必杀。另外，还有可以在任何地面普通技后CANCEL等全新设定，令游戏性更为提高。1999年，又推出《街霸EX2 PLUS》(一贯作风，没办法)，追加新角色和强化了EXCEL技，这款作品成为“《街霸EX》系列”中最受玩家喜爱的一部。

2000年3月4日，随着SONY新主机的PlayStation 2的发售，《街霸EX3》登场。由于PS2的强大机能，画面十分精美，可选角色达到26名(外加可以自行设计的新角色ACE)。作为该系列特色的连续技在本作中得到超级强化，华丽无比。ARIKA还加入很多原创要素，在协作模式中玩家还可以进行2对2的四人疯狂大战，使游戏乐趣大大增强。(编注：对于本作的评价可谓仁者见仁，智者见智。)

“《街霸EX》系列”虽然是ARIKA借CAPCOM之名推出的捞钱之作，在严谨性方面无法和正统街霸相比，但却在游戏性方面独树一帜。众多的原创新人物和超级爽快的连续技设定令玩家耳目一新，因此依然拥有一定数量的追随者。

9.3 比比谁更可爱



1997年9月，一款《超级口袋战士》引起大家的注意。在这款由CAPCOM本社制作的轻松搞笑型作品中，所有角色都以可爱的Q版造型出现，玩家积攒超必杀槽的主要来源是吃不同颜色的“宝石”，宝石可以由对方身上打出，或从天上掉落，空中

还不停飞过孙悟空、猪八戒等搞笑人物（怎么不给吴承恩版权费啊-_-）。系统方面，除了超必杀大幅简化外，按键也简化为拳、脚、特殊技3个。所有人的连续技都简化为4种：拳拳拳拳、拳拳拳脚、拳拳脚脚、拳脚脚脚。游戏的搞笑关键就在于这4种连续技，如春丽的火箭炮、情书，豪鬼的跳水，丹的卡拉OK……角色的种种表现令玩家捧腹大笑。另外还可以捡取爆炎、冰冻弹等武器攻击对方，甚至还可以将对手打出地球，变成“天外飞仙”……再加上背景画面里众多熟悉的CAPCOM人物，令游戏充满乐趣，绝无冷场，让玩家见识到CAPCOM的搞笑天赋。此游戏后来还推出过PS移植版本，销量不俗。

9.4 火星撞地球

CAPCOM和SNK一直是街机业的竞争对手，两家公司都有为数众多的超人气偶像，无疑，《街霸 VS 格斗之王》这样的梦幻作品一直是格斗玩家们梦寐以求的，不过由于两家公司都有一定的市场占有率和固定拥护者，所以这种想法基本上就是……做梦，前些年国内某制作小组就做过一个《SF VS KOF》的作品，可惜是个极其粗糙的实验品，再说完全没有版权许可，所以也只能算是隔靴搔痒。不过，这一梦想在SNK经济危机的影响下终于成为现实。从1999年开始，便风闻两社即将合作推出一款“梦幻格斗”大作，这条消息给玩家带来极大的震撼，一时间，相关的讨论和预测层出不穷。



2000年8月，《CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000》终于出炉，集合了《街霸》和《格斗之王》里的30多名角色，阵容强大。由二社各自的御用画师森气楼和西村绢交换绘制角色，也就是《街霸》的人物由森气楼主笔、《格斗之王》的人物由西村娟来画，这使人物的造型有了更多新意。在系统方面，战斗模式分为SNK和CAPCOM两种，SNK模式可以像《格斗之王》中那样蓄气，CAPCOM模式不可蓄，但有3段超杀。另外还保留了《街霸Ⅲ》中的快进、疾退、大跳等基本系统。游戏在人物判定方面令大批玩家无所适从，基本上CAPCOM的角色还算原汁原味，SNK人物改变却很大。如八神庵的超必杀八稚女，与《格斗之王》里的表现相比，发动奇慢，很难相信有谁会被这种招术抓住。也难怪，原本就是两个游戏、两种系统，平衡的结果必然会令一部分玩家不满。



本作在2001年5月推出了PRO版，增加了东丈和丹两个新人物，系统方面无明显变动。家用版本则有DC版和PS版两种。

《CAPCOM VS SNK》只是个试验作品，虽然玩家反映不是很好，但先前期待值却极高，毕竟是两大厂商的首次碰撞。所以在2001年8月，CAPCOM趁热打铁，推出了续作《CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001》。对比前作，《CVS2》有了质的飞跃，人物大幅增加，初代《街霸》中的双棍男EAGLE回归，《私立公平学园》的恭介也首次参入，并加入《侍魂》中的霸王丸和娜可露露等人，阵容空前强大。

系统也成熟复杂了许多，战斗模式增加到了6种，分别是C、A、P、S、N、K（CAP、SNK？）。

CAPCOM方面：C模式类似于《少年街霸3》中的Z模式，三段超必杀，而LV2的超杀可以用必杀或超杀取消；A模式类似于《少年街霸3》里的V模式，两段能量槽，可使用OC连技，OC状态时还可以发出LV1的超杀；P模式则是《街霸Ⅲ》的操作方式，可以BLOCK和小跳。

SNK方面：S模式与《格斗之王95》相似，可以蓄气，可以闪避，体力值小于1/5时可以无限发超杀；N模式采用《格斗之王98》的方式，闪避变为翻滚，可蓄三段超杀、可爆气；而K则是《侍魂》模式，能量以“怒槽”形式出现，蓄满后攻击力、防御力大幅度提升。

虽然角色平衡性依旧存在问题，如判定过强的布兰卡、萨加特，但丰富的人物和设定却让《CVS2》的可玩性大超前作，玩家很快被这款游戏吸引，各地的格斗大赛也陆续设立了《CVS2》的新项目。在家用机移植版本方面足迹遍布DC、PS2、NGC、Xbox各大机种。

9.5、其他

以《街霸》为招牌的游戏数量众多，如《MARVEL VS STREET FIGHTER》的乱斗系列，DC上的动作游戏《街头战士》，甚至还有《街霸方块》、《CAPCOM对战麻将》等等，因为不属于“《街霸》系列”，在这里就不一一说明了。

后记

写这篇文章时，又把过去的旧作几乎都过了一遍，感慨很多。1989年首次接触《街霸》，从菜鸟到老手，水平不高，乐趣不少。这15年是《街霸》和CAPCOM的成长史，也是我和所有格斗玩家的成长史。时值业界变革期，街机业利润大幅下滑，CAPCOM更宣布全力转向家用机游戏的开发，但不管怎样，我相信CAPCOM不会让大家失望。

谨以此文，献给所有的《街霸》玩家。

感谢北京IORIYANG、GOUKI，上海十字火焰、老霸王、力奇、伟伟，广州小春子提供部分资料，感谢街霸中文网的朋友们对本文给予的大力支持。



文：邪魔天使

YOU XI QUAN TIAN HOU

游戏全天侯



"做，还是不做。两个选择，任你选。"蒙面男人对面前这位银发男子冷冷地说到。

"没有第三个选择？"银发男子的柳叶眉轻轻一挑，眼中流露出的轻佻极不符合他那俊美的外表。银发男子知道，论功力，自己决不是眼前这名蒙面男人的对手；而论身法与轻功，自己却有十足十的把握。速度，是他的杀手锏。因为他知道，一个人不论功力有多深厚，但如果出手没有对手快也是白搭。

"不做，死；做，活。"看得出蒙面男子是个惜字如金的人，他的每一个字都像是从牙缝中挤出，听了之后让人不寒而栗。

"哦？看来我是非做不可了？"银发男子轻笑了一声，他的声音是那么的温柔，温柔得似乎能将听者的骨头软化掉。

"哼。"蒙面男人哼了一声，默不做声地转过身去，而银发男子也将目光停留在了手中的白纸上。

一盏茶的时间已过，两人还是静静地站着，但两人散发出的凌厉气息可以将周围任何一个活物杀死。

"你这是何苦呢……"忽然银发男子幽幽地叹道，"既然是我认准的事，我就决不会改变自己的看法。别人怎么看我不管，我在乎的只是……"

银发男子欲言又止，随即又笑起来。

"看来师父派你来完成这次的任务是一个错误……"蒙面男人叹道。

"错误？"银发男子忽然用鬼魅般的身法飘到了蒙面男人的背后。

"呃……"形式转变得如此迅速，让蒙面男人始料不及，冷汗不禁爬上了额头。

"紧张？"隔着薄薄的面纱，银发男子的中指轻抚蒙面男人俊俏的脸颊，"真是少见啊，横行江湖二十载的胜负师居然会紧张？真是好笑。"

嗥！一对巨大的翅膀将二人围在了里面。

黑翅，那是代表恶魔的欲望。

白羽，那是代表天使的纯洁。

"放心，我会完美地完成任务，不会让你，更不会让师父失望的。"

"啊……"当蒙面男人清醒过来时已不见了银发男子的踪影，留下的只有那淡淡的郁金香味与一片白色羽毛……

"游戏全天侯……"银发男子的嘴角露出一丝微笑，随即，那张写有任务的白纸在银发男子的手中烧成灰烬，"任务了解……"

真・三国无双

光荣可能万万没有想到，自己做SLG做了这么多年，第一个百万作品居然是一款动作游戏。以中国三国时期为题材的动作游戏《真・三国无双》无论从操作感还是从人物养成与武器收集上，都有其无穷的魅力。再加上光荣的御用画师诹访原宽幸先生的生花妙笔，更是让三国角色深入人心。下面就让我们来看看国内"无双众"的一些优秀作品吧。



◀陆小哥与小香香。真是"吴国上下一片红"啊。

国内"无双众"作品





▲二乔降临！看来小龙龙还是比较擅长画女生啊。(^_^)

◀ 三国第一美女参上！（什么时候来个"吕布千里行"的剧本呢……）

作者的话：请大家多多支持小龙龙的《真・三国无双》！



▲可爱的小乔总让人觉得周瑜有诱拐儿童的嫌疑。（爆笑）



▲"蜀国三美人"中的一位。（哎哟，是谁用鸡蛋扔我？）



▲"蜀国三美人"中的另一位。（哎哟，是谁用烂蕃茄扔我？）



▲《真・三国》中人气第一的角色！



▲某人在某人的威逼利诱下含泪画下的作品，让某人哭了一个晚上！

文：天之业云

发烧馆

引言：我一直认为《发烧馆》是《游戏·人》的一个鸡肋栏目，因为我们做这本书就是为了让大家读起来轻松一下，享受游戏文化和氛围，没必要非得弄个硬件栏目来凑数。但转念一想，如果能在这个板块提供一些切实可用的文字为主的科普知识给游戏玩家或者那些“游戏欣赏者（在某网站看到的新名词）”，又何尝不是一件好事呢？本来泰坦准备了一些与液晶显示相关的材料准备大书特书一番，但截稿前收到了这样一篇介绍数字电视的稿子。据我根据行文初步判断八成是改变自什么论文报告之类的东东，相信也更有实用价值，至少可以让从前在HDTV等等名词上有过困惑的朋友们就此看个明白，所以就不客气地刊登上来，希望读者会喜欢。

泰坦

对手还是伙伴——谈谈数字电视的发展和家用游戏机的关系

如果问广大的TV GAMER一个问题：什么是家用游戏机最重要的外设。答案应该没有人会否认，那就是电视机。在游戏机的二十多年发展历史中，电视机一直起着举足轻重的作用，因为基本上家用游戏机都是以电视机作为显示媒介的（当然，掌机是例外，但是现在掌机的显示效果还是无法和电视机相比的）。但是，相对于游戏机突飞猛进的发展速度和频繁的改朝换代，电视机的发展非常缓慢，其基本结构和原理还是一直沿用英国工程师贝尔德于1924年发明的第一台电视机的结构和原理，近80年来没有太大的变化。这一点，我们GAMER有深刻的体会，从红白机FC上的《超级马里奥》到PS2上的《最终幻想X》，虽然游戏机的发展可谓翻天覆地，但是电视机却似乎还是那台。虽然这期间也有诸如“全制式”、“纯平”、“倍频”、“逐行”之类的进化，但是整个模拟电视信息系统没有进行过变化（也就是模拟电视的信号质量没有经过提升），所以电视机的这些发展不过是在原有电视信息系统上的改良和补充，稍微改善一下模拟电视信号的接收效果，而且这种程度的改良也因为模拟制电视信息系统的制约而走到了尽头。我们现在已经无法对传统模拟制电视机的图像质量提出更高的要求，它已经无法表现一些高质量的视频图像。就拿我们关心的游戏机来说，XBOX已经可以表现1024×768这样高解析度，100Hz帧频的画面，但以现在模拟制电视机的480条扫描线和每秒30帧的帧频来看，不得不将XBOX游戏的画面缩水到电视机同级的水平，也就是说，传统模拟制电视机正在成为游戏机发展的瓶颈。而且，传统模拟制电视机，也无法满足飞速发展信息社会的人们在音频享受、互动业务，以及数据服务方面越来越高的要求。所以，电视系统（包括电视机）的发展迫在眉睫。本文就是在介绍世界各国数字电视发展如火如荼的形势的基础上，分析一下其与游戏机的发展之间的关系，以及两者将来会以一种什么样的关系共处——对手还是伙伴。



▲2003日本有线电视数码播放年会。

数字电视系统简介

首先要向大家明确的一点就是数字电视不等同于数字电视机，数字电视的概念是包括从制作，传输到接受的一整套数字信息系统，而数字电视机则是其中数字信息接收方面的一个环节。

数字电视(DTV)的精确定义是：将活动图像、声音和数据，通过数字技术进行压缩、编码、传输、存储，实时发送、广播，供观众接收、播放的视听系统。也就是说，这是一个从节目的采集、制作到节目传输，以及到用户终端的接收全部实现数字化的系统。

为什么现在要把模拟制电视进化到数字电视呢，因为模拟制电视标准是在节约频带资源和满足观众视听要求之间的一个折衷，而模拟制信号无法像数字信号一样利用数字压缩技术，也就是说，高质量的图像伴音信号需要宽频带的支持，而通信频带资源珍贵而有限（它是我们现在一切现代通信的媒介和基础）。所以现在世界上的三大模拟电视制式（PAL，NTSC，SECAM）利用频带带宽的方案都是在只满足观众最基本视听要求的基础上，尽量节约频带资源，其中所用的隔行扫描技术，两场合一帧，单声道伴音都是出于节约频带资源的考虑。这显然已经无法满足广大观众对视听质量提出的越来越高的要求。而且，模拟信号的抗干扰能力非常弱，任何干扰源都会对电视信号造成损伤，这一点数字信号拥有绝对的优势。特别是近年来数字信号无论是在传输，存储，处理等方面都获得了长足的进步。这也为电视信号的数字化创造了条件。

与传统模拟电视相比，数字电视将有如下优越性：

1．更有效地利用各类频道资源：这是因为数字信号可以利用压缩技术来使用频带资源。实际上，如果不使用压缩技术对数字电视信号进行处理，那占用的带宽将远远超过原先的模拟电视信号带宽，好在我们发展了数字图像信号压缩技术，目前，世界上的三大数字电视信号标准都是使用MEPG2（动态图像专家组）技术进行压缩。以一套PAL模拟电视的8MHz带宽计算，如果利用64QAM（正交幅度调制）对数字信号进行调制的话其传送码率可以达到41.34Mb/s，以同样质量的数字电视信号需要6~8Mb/s的传输码率计算，一个模拟制电视信号频道占用的带宽可以传输5套以上的标准清晰度（480p）的数字电视型号或1套高清晰度数字电视信号（1080p）。

2．提高图像和声音的接收质量：因为上文提到过，模拟电视信号由于无法进行信号压缩，所以高质量的图像声音信号需要高带宽的支持。但是数字电视信号可以进行压缩所以对带宽的要求要小得多，同样的带宽可以传输质量高得多的画面声音信号。既节约了频带资源，又提高了图像质量，其中HDTV高清晰度电视的清晰度已经可以达到1080p，完全满足32英寸以上大屏幕显示的要求，而且伴音也可以轻松实现5.1声道环绕立体声，这将给人们带来极强的视觉与听觉享受，所以说是一种双赢策略。

3．容易开展各种综合业务和交互式业务，容易加密、加扰从而开展信息安全、收费业务，由于数字电视信息网络最终将实现双向回传，一改以往的广播式网络信号单向传输的面貌。将来，在广播式网络中开展类似现在互联网的交互服务将变得非常容易，而且数字电视网络还是相对低廉的宽带资源，实现电视信号数字化后又将空出大量的带宽资源可以利用，所以在数字电视双向网络上实现宽带信息传输代价远比现今频带资源已经非常拥挤的PSTN（基于电话传输线的通信网络）电信网络来得低廉。此外，电视媒体的便捷和亲和力也将为其带来在宽带化信息进程方面强大的竞争力，家庭上网设备的投入也要比电脑来得小，更加适合全民上网的普及。这一点已经在众多IT业内人士中达到共识，索尼的安藤国威社长兼COO（首席运营官）前不久就提出的这样一个观点 — 宽带时代电视将重放异彩，也就是说明了这一点。

所以数字电视与模拟电视相比，在音画质、数据服务、交互业务方面都具有无可比拟的优势。

正如模拟制电视有NTSC、PAL和SECAM三种标准，目前数字电视也尚无统一的国际标准，这种现象是现今技术发展的普遍现象，因为无论谁掌握了技术标准，谁就掌握了技术上的主动权，意味着巨大的经济利益，所以这样的现象短期内是无法改变的。目前，世界上的数字电视一共有三套不同的标准，分别是由美国、欧洲和日本制定。美国的标准是ATSC（Advanced Television System Committee先进电视制式委员会）；欧洲的标准是DVB（Digital Video Broadcasting 数字视频广播）；日本的标准是ISDB（Integrated Services Digital Broadcasting 综合业务数字广播）。各个标准都将数字电视按照画音质划分为三个不同的等级，各个等级之下还有更细致的划分。这三个等级分别为：PDTV（普通清晰度电视）、SDTV（标准清晰度电视）、HDTV

(高清晰度电视)。3个等级之间各项性能也有很大差异。

SDTV(标清数字电视)清晰度将达到720×480I,图像效果与现在DVD相同,为现在模拟制电视显示效果的极限,这个清晰度级别的电视可以在原先的模拟电视的基础上,通过机顶盒将接收的数字电视信号转换成现在模拟电视可以接收的信号的方式来接收,所以尚不必淘汰模拟制电视接收机。而HDTV(高清数字电视)清晰度则要远远高于DVD的显示效果和现今模拟制电视接收机的极限,而且拥有很宽泛的选择范围,可以从最低的720×480P(逐行)到1280×720P(逐行)或者1920×1080I(隔行),以满足不同需要而选择不同的清晰度。一旦发展到HDTV(高清晰度数字电视)就意味着模拟制电视机的大量淘汰和高清晰度数字电视机的兴起。

无论在国内还是国外,数字电视技术都在如火如荼地发展,它作为一个巨大的市场,蕴涵着无限商机。对于一些数字电视业务开展较早的国家,如美国、欧洲和日本,不仅完成了3大标准(地面、卫星和有线)的制定工作,而且已经实现了商用播出。美国计划于2006年年底前停止模拟电视地面广播,所有电视以数字方式播出;日本、韩国等也拟于2010年停止类似业务;欧洲正在考虑与美国同步停止。

目前全球数字电视用户已近亿,经济分析家们指出,5年后将达到3.5亿。从全球市场来看,到2005年数字电视总规模将超过1000亿美元,付费电视、游戏、教育和信息等业务将从数字电视用户身上获得600多亿美元的收入,电视商务的年收入将达450亿美元。所以,在国际范围内,数字电视在将来的几年内仍将保持良好的发展前景。而且,由于美国政府在数字电视方面的介入,可能会使发展的势头更加迅猛。其次,日本、欧洲数字电视发展也非常迅速。

高清晰度电视机的视频接口

当然,对于我们GAMER来说,最为关注的应该是数字电视系统的接受端,高清晰度电视机的发展与进步,因为我们长期为模拟制电视机低劣的图像质量限制高端游戏机的画面表现力所困扰。但是电视机的数字化并非是由游戏机来推动的,电视市场远比游戏机的市场来得大,所以推动力也要大得多,电视系统的数字化决定电视机的数字化。

由于日本在高清晰度电视方面起步最早,现在的高端数字电视的接收端——高清晰度电视的技术几乎为日本垄断。高清晰度电视现在主要采用三种技术,CRT(传统阴罩显像管式),PDP(大屏幕等离子体),背投式大屏幕电视。三种方式中,还是以传统的CRT显示方式为最佳,其他两种方式PDP不算成熟,而背投完全是过渡性的技术。而在高清晰度电视的技术领域,CRT高清晰度电视的技术完全为日本的SONY公司所掌握,他们的"特丽珑"技术占有绝对的优势,用高端电脑显示器的朋友应该有所体会,这个方面的SONY基本没有竞争对手。

对于普通消费者来说,一般是看电视机提供的高清晰度电视的接口端子来分辨电视机能够达到的清晰度,因为一般有能力提供高端接口的电视机也能达到这个接口端子能够达到的清晰度级别,而且这样的判别法也要简单直观得多。对于高清晰度电视机的高端视频接口,由于数字电视标准的不一,导致接口的不一,这一点也困扰着游戏机的生产厂商。所以一般游戏机都是用多功能接口加转换线材的方式进行兼容,比如PS2的Multi OUT端子和XBOX的V-PORT端子。下面我就对高清晰度电视机的高级接口端子做一些介绍,希望让大家对于正在进行的数字电视革命和下一代游戏机的高端视频接口端子有一定的了解。

由于现在数字电视还是主要采用数字电视机顶盒(STB)的方式进行接受数字电视信号,所以数字电视信号经过机顶盒进行条件接入,解码等处理后,仍然复合为模拟视频信号(当然是高清晰度的模拟视频信号)输入电视机,所以,现在世界上的高清晰度电视与机顶盒之间还是都是模拟的视频接口(这和游戏机还是一样的,PS2和XBOX都可以提供高清晰度模拟视频信号的接口),它的发展趋势是传输的信号频率越来越高,都传输的是未经过复合处理的三原信号/色差信号以保证最好的图像质量。但是现在高清晰度数字图像信号的接口DVI—CE已经推出,而且正在为广泛接受,可能将一改以往高端视频接口标准混乱的面貌,数字电视的视频接口有望在这之上达到统一。



▲松下的高端机顶盒,支持BS数码卫星接收、CATV数字节目接收,并带有D4端子。

下面介绍一些现在高清晰度电视(HDTV)上正在使用的和将要使用的视频图像端子。由于AV端子和S-VIDEO端子在以前的游戏立方中早已介绍过,而且这两个端子也是面对低端视频信号的,这里就略过了。

各种面向于高清晰度视频信号的接口都是电器制造商从各国的数字电视标准出发,根据各自的情况,发展出来的自己的视频接口。欧洲厂商统一起来,使用SCART接口,这就是我们常说的21针RGB端子,传输的是RGB三原色信号。而日本厂商发展D端子,传输的是色差分量信号。现在SCART成了欧洲电器的标准接口,而日本的高档DVD机和电视机都具备D端子。美国人则延续了使用RCA复合视频端子(就是普通的AV接口啦)的传统,使用3个RCA端子来传输色差分量信号。由于美国在数字视听领域的强大势力,3 RCA色差分量数字在欧洲和日本以外的地区成了DVD播放机的标准输出接口。即使在日本和欧洲,大部分DVD播放机也具备色差分量接口。另外。电脑显示器上的VGA端子其实也是模拟视频信号端子,他传输的也是模拟的RGB三原色信号。

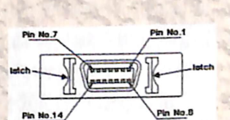


▲美国的3 RCA色差分量

欧洲的SCART接口(21针RGB)



日本的D端子



已经实用化的D端子分以下4种,实际的接口和传输线都完全相同,只是传输的信号格式不同而已:

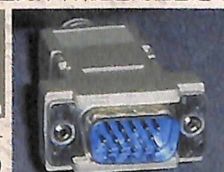
* D1:525i(普通NTSC 525行隔行信号)
* D2:525i,525p(在D1的基础上,增加NTSC 525行逐行信号)
* D3:525i,525p,1125i(在D2的基础上,增加HDTV 1125行隔行信号)
* D4:525i,525p,1125i,750p(在D3的基础上,增加HDTV 750行逐行信号)

* 注:525i也习惯称480i,525p也习惯称480p,1125i也习惯称1080i,750p也习惯称720p。前者讲的是所有的每帧扫描线,后者讲的是每帧有效图像行数。

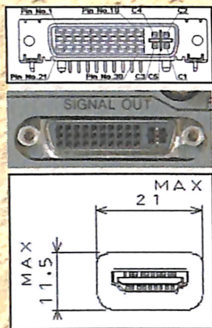
以上这些分别是不同标准下,模拟视频信号最高端的接口,但是对于将来高清晰度数字电视来说,可能这还远远不够,即使是现在在高清晰数字电视上使用得最为前卫的日本数字电视D4接口来看,它也只是提供了750p的清晰度。而D5端子尚未推出,尚在理论研究之中。而VGA端子对于更高解析度也无法得心应手,高端的电脑显示器已经在使用DVI视频接口。也就是说视频接口往更高端的方向发展,应该是串行高速数字信号接口代替现在的模拟视频接口,提到串行高速数字信号接口,USB2.0,IEEE1394都是这样的接口。但是这些都不是视频接口,DVI则是一种串行高速数字视频信号接口,日本的D5端子应该也是这样的接口。DVI现在已经是等离子显示器的标准输入接口。部分在美国销售的高清晰模拟电视机也具有DVI接口,只不过名称成了DVI-HDTV,实际上就是标准的DVI接口。DVI接口主要是针对提高数字视频信号的接受质量而制定的,在模拟电视机上采用DVI接口的目的是利用数字传输不容易受干扰的特性,但对图像质量的提高并不显著。

由于DVI是面向电脑开发的,因此一共具有29只脚,体积也比较大,并且不支持声音的传输,因此并不太适合用在普通的家用电器设备上。于是业界又联合推出了HDMI(DVI-CE)接口(这也是一种串行高速数字视频信号接口,在DVI接口的基础上改良而成)。HDMI的最高传输速度是3.95GB/S,支持HDTV信号的无压缩传





▲PC领域的通用接口D-SUB 9端口(VGA端子)



输，并支持8声道96KHZ或1个声道的192KHZ数字伴音。这样就可以使用一根线完成高清晰度图像和数字伴音的传播。HDMI接口宽2.1厘米，高1.5厘米。HDMI是Hi-Definition Multimedia Interface的简称，在正式推出前也叫DVI-CE(Digital Visual Interface-Consumer Electronics)。推出HDMI标准的日立、松下、飞利浦、Silicon Image、索尼、汤姆逊(RCA)、东芝希望HDMI会成为将来高清晰度电视信号、蓝光DVD播放机的标准数字信号输入/输出接口。于是混乱的高清晰度电视接口有望在这个接口上得到统一，也真正达到高清晰度数字电视的最终接收质量。

以上，是对各种高端视频图像接口进行了一些介绍，这些东西对于追求高端视频图像享受的GAMER来说是非常重要的。因为如果使用低端的接入方式表现高端的图像信号，会使图像的表现大打折扣，这已经在我们这一带的游戏机中有所体现。举个例子来说，XBOX的《灵魂能力II》支持750p的清晰度，如果不用xbox的VPORT –>D4端口来接的话，是无法体现出其强悍的750p的清晰度的。这个问题可能到下一代游戏机中更加明显，所以，了解一下游戏机的高端线材与接口也是我们GAMER需要的。

对手还是伙伴——数字电视与游戏机的关系

综上所述，电视网络的数字化改造保证了电视信号的高清晰度，靓丽的音色，方便的宽带网络支持和便捷的服务。而电视机的数字化或高清晰化又使得高质量的数字电视信号得以表现，这就是我们未来的电视生活。

那么，对于我们GAMER来说，电视的数字化又为我们带来什么样的好处，他对于游戏业是积极的意义还是消极的意义呢？数字电视对游戏机来说到底是一如既往的伙伴还是潜伏着的对手呢？

电视的数字化对于游戏机来说或许是积极的，正如我们上面已经介绍过的，它将带来电视机视频画面的极大进步和质优而价廉宽带网络支持。

画面进步是我们一直而来都在期待的，现在的模拟制电视机已经没有能力表现更高质量的游戏画面，我们也一直为模拟电视低劣画面的表现力制约游戏机的画面表现而困扰，我们也不得不承认，PC游戏的那些VGA画面要远比电视游戏的视频画面来得细致和鲜艳。那么随着电视数字化的推动，高清晰度电视机将走入我们的家庭，他的画面表现力可以达到1920i或1080p，大屏幕和鲜艳的色彩又远远将PC游戏的画面抛于脑后，TV GAMER终于可以扬眉吐气，高质量的音画质要求也将把游戏机的发展带入一个新的空间。

数字电视对游戏的网络环境——宽带网络的贡献往往被我们忽略。其实对于将来的游戏发展有很大的好处，一方面，游戏的网络化能够为游戏带来更多的发展机会和更大的发展空间（当然，对于这个问题尚有不同看法，这里大幅讨论这个不太合适，不过笔者还是认为游戏的网络化对游戏的发展意义是积极的，而且现今网络游戏的质量普遍低劣也不是由于网络游戏自身的特点造成的），另一方面，网络游戏正在成为网络交互业务中最为庞大也是最有潜力的业务，最敏感的商家已经嗅到了一丝利益的味道，网络游戏一夜之间在中华大地上的全面开花正是说明了这一点。未来几年中网络游戏的发展还会保持良好的势头，其在网络交互服务中占有市场份额只会增长不会削弱。而现在的窄带PSTN网络（基于电话传输线的通信网络）已经无法满足网络游戏对于高带宽无止境的需求，PSTN网络可怜的带宽在网络游戏面前已经出现了捉襟见肘的现象，而且网络安全性也成为令人担忧的问题。另一方面，数字电视双向网这样的宽带网络非常适合网络游戏的发展，网络游戏有对于下行带宽的要求远远高于上行带宽的特点，而数字电视交互网络正是下行带宽高于上行带宽的网络（当然，ASDL也是这样的网络，但是基于PSTN的ASDL的1MBPS的下行带宽是无法和数字电视的宽带交互网络上百MBPS的下行带宽相比的）。而且，传统的对电视游戏机的亲和力也使得我们对于使用电视媒体的网络游戏拥有好感，但是现在电视媒体的网络游戏普遍还是使用PSTN（基于电话线的窄带交互网络）网络进行信息回传，一来在带宽上限制了网络游戏的表现力，二来是线材上的繁多造成使用上的不便。而数字电视双向网络改造后，完全有能力提供优于PSTN网络服务质量的信息传输，也就是说，网络游戏的信息传输走广电网内部进行带内传输就可以了，完全不需要利用PSTN网络进行带外传输。此外，PS3的基于CELL网络处理器的网络架构也对网络的带宽和服务质量提出了要求，而广电网将是最为廉价的宽带网络而质量上又丝毫不差。并且，游戏机作为电视机的一种附属家电，走广电交互网络也较走电信网络更为合适，这一点在IT业上一直有着良好方向感的SONY公司有非常清楚的认识和规划，从SCE的CEO久多良木健同时负责BROAD BAND NETWORKS COMPANY(BBNC，宽频网络)就能了解到。不要看他搞得神神秘秘的，归根结蒂就是为了PS3的网络架构做好良好的铺垫，而且一直以来都很好地利用了PS系列游戏机作为其IT技术推广的SONY当然也不会放过利用PS3占领家用电器信息化跑道从而颠覆WINTEL体系在网络上的绝对优势。而以家用电器起家而且至今仍在这上面占绝对优势的日本也希望据此改变其在网络和信息技术方面的劣势。（一直以来都非常佩服SONY的经济手腕，他一直搞的都是双赢或多赢的策略。）

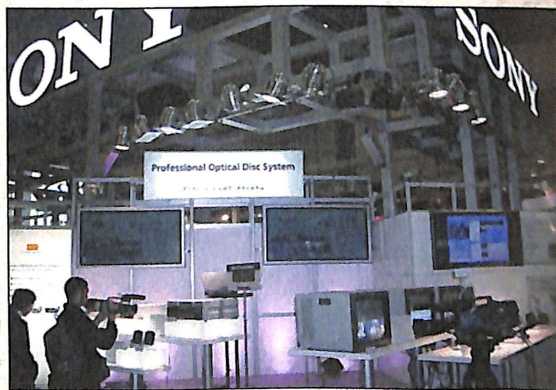
当然，早在SFC时代，游戏厂商就已经开始了在广播式网络上进行游戏服务的尝试，SFC的BS卫星游戏服务就是这样的东西。当然，由于BS卫星模拟信号的单向性传输和当时对于网络游戏认识的不成熟，这种方式没有掀起太大的波澜，但是现今的技术已经完备，其积累的在广播式网络上进行游戏的经验也为今后的数字电视交互宽带网络上的游戏进行方式有所启发。

高带宽和便捷的网络服务将会放宽对网络游戏的带宽限制，使得一些基于高带宽的游戏设想得以实现，我们可以见到一些崭新的网络游戏进行方式，完全不需要客户端软件的网络游戏成为可能，玩家自由地在各服务器之间的访问也非常轻易就能实现，而且由于不需要客户端软件，还可以实现对真实世界的模拟，时间的流逝和空间的变迁。想法还有很多，这当然是游戏制作人的事，我们只管享受就是了。

但是，电视的数字化对于游戏机来说或许又是消极的，因为机顶盒的使用会对游戏机的市场造成一定的影响。

到现在为止，世界上的数字电视都是使用机顶盒（STB）的接入方式，当然随着数字电视标准的逐渐统一，也许将来STB会作为电视机的一部分集成到电视机中去。当然现在我们还是不得不接受机顶盒接收数字电视信号的事实。

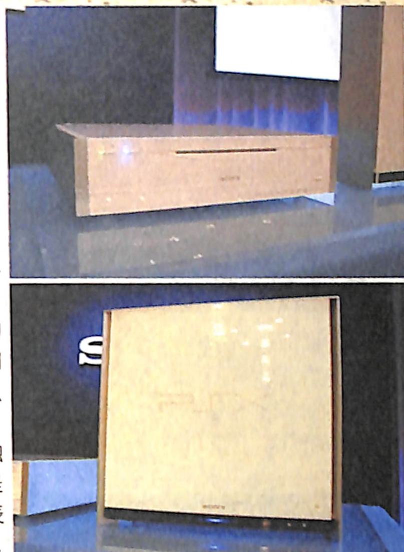
由于现在电视机边已经有了各种各样的外设，包括DVD机、游戏机（或许有人有很多台），录像机……，再加上一台接受数字电视的机顶盒（STB），无疑是对已经非常拥挤和繁复的电视机接口的雪上加霜。GameSpy网站资深编辑雷蒙德·潘迪拉这样抱怨到："我的电视机快完蛋了。它下面连接着一台PlayStation2，一台XBOX，一台GameCube，一台TiVo，一个有线电视机顶盒，一台DVD机。电视后面的电线缠成乱糟糟一团……"。或许有很多台游戏机的朋友也有同样的感受吧。



▲2003日本数字有线电视技术交流会上，索尼的摊位正在展示使用蓝紫色激光盘片的播放系统

另外，数字电视机顶盒(STB)本身的多媒体交互功能正在逐渐的增强，机顶盒上的游戏正在越来越收到欢迎。据欧洲的数字电视用户调查表明，机顶盒的辅助交互功能收入（其重点为简单的交互游戏）正在与数字电视的基本收视业务收入持平，而且大有赶超之势。虽然这些交互游戏对我们GAMER来说都是些弱智得不能再弱智的游戏，大多是什么看完节目后竞猜一下结果，养养什么小宠物之类。去年欧洲的最佳电视交互游戏节目是这样的东西：组织一群人生活在荒岛上，然后让观众每天投一次票，投的是最不顺眼的那个人，然后把得票最多的那个人踢出去，最后留下来的那个人将获得一笔巨大的赏金。这些完全是伪玩家中的伪玩家的游戏，但是这却是一个庞大的消费群，而且年龄跨度更大，用户的潜在数量也非常惊人。而且随着欧洲数字电视的中间件标准MHP2.0的出台，在数字电视机顶盒上制作多媒体交互游戏将变得更加的便捷，MHP是类似于PC机上DirectX一样的一套API，提供给程序开发者访问底层

硬件的能力而不需要了解硬件的具体细节，这样的话，虽然机顶盒的硬件标准非常混乱而不统一，但是由中间件可以提供开发者统一的编程API，这将使得在机顶盒上开发简单的多媒体交互游戏变得非常地便捷。理论中的满足 MHP2.0 要求的高端机顶盒的画面表现力完全能达到PS的图像水平。作为游戏机，其实是不该放弃这个巨大的游戏消费市场的。



那么，同样是放在电视机边的外设，两者的硬件结构又是那么相像，两者的功能也有重叠之处，那么最终两者有没有希望达到统一呢？

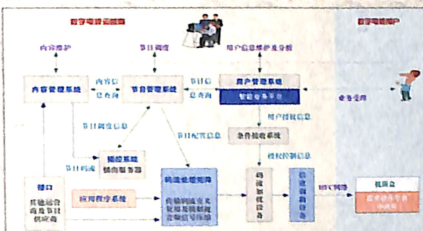
其实SONY的PSX就是两者融合的一种尝试。对于PSX，SONY是这样解释的："PSX中的"X"代表的是家电和游戏之间架起的桥梁，同时也代表了PSX将是PS2主机究极形态的"eXtreme"的意思"。所以，可以把PSX看成SONY对传统家电业和游戏业一种融合的结果。但是大多数看到PSX数据的人都会在意PSX附带的大容量120G硬盘和DVD刻录功能，对于其地上波/BS卫星模拟电视信号接收器内置不是很了解，其实大容量硬盘和DVD刻录功能是针对这个电视接受功能而设的。作为同为音像发行商的SONY来说，肯定是不希望PSX成为一台DVD复制机的，所提供的大容量硬盘和DVD刻录功能是针对录制电视节目而设的，而PSX也是SONY推广其DVD刻录技术的一个非常好的途径。

虽然SONY标榜PSX是PS2的究及形态，但是从其现在提供的数据来看，它应该还是一个过渡型的产品（这是由5月28日下午SONY举办的2003年度经营方针说明会上透露的PSX的具体数据得出的结论，当然，实际产品尚未推出，也许在一些接口上会有一定的改变）。因为它没有提供数字电视信号接入，所以它无法取代数字电视机顶盒（STB）的功能，他的地上波电视视频端口接入还是模拟的，有些录制功能需要和数字电视机顶盒（STB）共同完成。接收的BS卫星电视也是模拟频道，而日本的BS卫星电视已经进入BS数字卫星电视时代，日本政府也预计在2011年全面停播BS模拟卫星电视频道。当然，在现在标准不统一的情况下是很难利用PSX提供数字电视信号接入方案的，这不仅仅牵涉到数字电视STB的标准，很多数字电视运营商的条件接入方案（CA）也是不统一的，对于PSX这种面向国际性的产品来说，SONY不可能为每一个数字电视运营商提供不同的接入方案。当然，一旦标准变得统一，数字电视机顶盒和游戏机的融合将变得相当容易。所以，笔者认为，PSX的电视接入方案很有可能是为后继机种的数字电视接入方案做一个铺垫，当然这要等到好几年之后了。

我国的数字电视发展近况

上面介绍的都是国外最先进的数字电视技术和发展的趋势，那么对我们而言，数字电视还有多远呢？我们什么时候才可以享受到高质量的影音效果呢？

其实我国政府也对我国数字电视市场的发展一直持积极的态度，而且在各省级市级的电视运营商的推动下，我国的数字电视正在以很快的速度发展着，数字电视其实离我们并不遥远。以下就是广电总局对我国数字电视的发展做的规划。

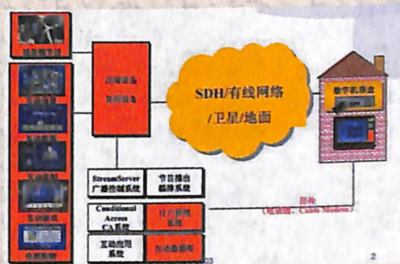


▲数字电视系统的工作原理

广电总局于2003年6月12日发布了《我国有线电视向数字化过渡时间表》。时间表按地域将全国划分为东部、中部、西部三个地区，将过度的时间明确划分为2005年、2008年、2010年、2015年四个阶段。其中作为过渡计划的第一阶段，到2005年，直辖市、东部地区地（市）以上的城市、中部地区省会市和部分地级市、西部地区部分省会市的有线电视完成向数字化过渡。我国的数字电视标准也正在积极制定中，预计在今年下半年出台，研究认为这一新标准将以清华同方的标准为主，并适当吸收上海交大的标准。

由于在广电总局的数字电视标准出台之前，我国已经有多家电视运营商开始借鉴欧洲数字电视DVB标准开展了数字电视业务。所以，我国的数字电视标准是以欧洲的数字电视标准DVB为蓝本制定的，也许我们GAMER更希望它向日本的数字电视标准ISDB靠拢吧。标准的不统一当然会带来许多的麻烦，但是好在目前只是对SDTV（标准清晰度）的数字电视标准进行了制定，HDTV（高清晰度电视）的标准对我们来说是远期计划，广电总局计划2013年将SDTV全面升级到HDTV，所以高清晰度电视的标准是很多年后的事，也许这个时候国际标准将在高清晰度电视（HDTV）上达到统一。

此外，我国现在发展的数字电视主要是标准清晰度（SDTV）。对于高清晰度数字电视（HDTV）来说，其前期投入过大，而且涉及的环节较多，已有的广播器材都要被淘汰而换成新一代的数字电视广播器材，这在美日欧发达国家尚有一定的难处，他们的发展也并非一步而就。所以我国在数字电视的发展上主要是进行分阶段走的计划，一旦标清SDTV的网络架构得以完成，发展到高清HDTV就很容易了，对于接受端只是解码器的替换而已。所以发展SDTV也是为了将来跨到HDTV这一步做好准备，积累充分的资金发展高清。但是现在问题在于，标准清晰度（SDTV）数字电视的清晰度与模拟电视相比没有太大的优势，图像质量提高不大，只不过是因为数字电视信号的抗干扰能力要强于传统模拟电视，所以带来画质的小幅提高。对于我国的电视运营商来说，重盈利而轻服务这种特点仍然存在。现在情况是这样，国内的电视运营商主要是看重数字电视的条件接入会为其带来更大的收益，而对数字电视的发展趋之若鹜。那么在电视节目图像质量上没有多大提升的情况下吸引消费者，必须在数字电视节目的数量和服务上下功夫。但是服务一向是我国电视运营商的弱项，而国家文化局有对境外电视的转播有明确的限制，那么在节目数量上又不占优势。在这样的条件下推行数字电视的确非常的不容易，以现在的数字电视在全国的推广情况来看，无疑是遇到了巨大的阻碍，这也为广大的运营商敲响了一记警钟，单纯的惟利是图是解决不了任何问题的，必须让消费者感到切切实实的进化和享受才会有人会接受这项技术。



▲数字电视系统图示

此外，由于资金的欠缺，目前已有的国内的数字电视服务都是基于单向的数字电视网络（双向网络改造需要投入巨大的资金）。所以目前尚无法在国内大多数数字电视网络上进行交互服务，游戏机需要的双向宽带网更是无从谈起。全国只有上海文广的数字电视网络是双向交互的，很多上海人其实已经开始享受CABEL MORDEN带来的便捷与享受。

还有一点可能对关心高清晰度数字电视的朋友非常重要的就是，我国的高清晰度数字电视的标准还没有出台。对于现在许多国内电视机制造商在商场里宣传的所谓的高清晰度数字电视机完全是没有影子的事情，这是在利用顾客在这方面知识的欠缺玩的概念游戏，千万不要上当。这些电视机不过是模拟的倍频，逐行电视机加上了VGA接口的640×480画面而已，远远无法和真正的高清晰度数字电视相比。由于接口同样是有版权问题的，所以，中国的高清晰度数字电视标准是没有可能使用VGA接口的。对于现阶段追求高端视频游戏画面的玩家，还是推荐去买一台倍频，逐行的电视机，千万不要落入商家的圈套。

当然，中国的数字电视发展并非坦途，中间走一些弯路是可以理解的。我们GAMER当然也希望它能够顺利发展，让我们也可以在电视领域享受数字技术带来的舒适和方便。

以上这些就是笔者对数字电视——包括它的发展趋势、它与我们GAMER的关系、我国数字电视发展近况——的一些概括。由于讨论涉及通信、电子的各个知识领域，笔者尽量以一种浅显的方式进行叙述，避免过于专业（泰坦按：你这句话说得真是……）。希望能够增加大家对于游戏机的伙伴——电视机发展的认识，而在通信领域正在发生的这一系列变革也许也会影响到我们今后的生活和左右游戏机发展的道路。

胜负师语：品味了本辑的几个大专题，接下来就在"游戏议会"中欣赏几篇小品吧！肯曾在UCG的"自由谈"栏目中有过不错的表现，这次给大家带来的是他对于动作游戏的一些理解；天丛云剑是《游戏·人》的常客，对于近期红得发紫的《火影忍者》他又会有什么样的独到见解呢？《秋之回忆》因为有中文版，所以在恋爱游戏爱好者中的人气也比较高，小志希望能拿出自己对本作的一些感悟与大家分享；最后是七味为各位讲述日本少年漫画第一刊《少年跳跃》的发展史，喜欢动漫的朋友千万不要错过。"游戏议会"接受与A·C·G有关的一切稿件，希望有兴趣的朋友都能踊跃投稿。(gamer@ucg.com.cn)

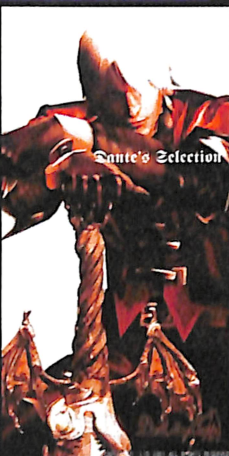
优秀ACT游戏五大法门

文：肯

动作游戏曾经是电视游戏最为主流的类型，而当年辉煌的2D ACT时代，也给广大玩家，尤其是大龄玩家们留下了美好的回忆。作为TV GAME世界的一棵常青树，动作游戏随着软硬件技术的飞速发展，在3D时代重新焕发了青春。《鬼泣》、《真·三国无双》系列"、《忍》等一批优秀的动作游戏，在让ACT爱好者们眼前一亮的同时，也将3D ACT的成熟形态展现在玩家面前。通过对近来推出的数款ACT进行深切体验后，笔者发现：优秀的动作游戏，一般在以下5个方面具有令人满意的表现，而遭到玩家垢病的作品，也往往是在这几个方面出了问题。下面，笔者将结合具体实例进行论述。

一 独有的特色与卖点

动作游戏从诞生起，就从未停止过进化的步伐。从MARIO的"跳跃"到SONIC的"速度"，从初代《双截龙》对击打感的追求到当年CAPCOM的2D清版诸作对爽快感要求的登峰造极但又各具特色的诠释，我们可以看到，在已经成为经典的ACT作品中，无论是平台类游戏还是清版过关类作品，无不是具备作为ACT游戏而言各自独有要素的作品。在3D时代，是否拥有与众不同的特色卖点，仍然是衡量一款作品是否优秀的重要指标。



就拿广受玩家喜爱的《鬼泣》1代来说。在此方面，本作的卖点就在于将剑与枪两种进攻模式进行有机的结合，并加以大胆的夸张，在以爽快感为诉求的同时，兼顾游戏的表演性。游戏进行过程中，玩家能够通过随心所欲的操作体会无与伦比的独特快感；即使作为观众，观看如此华丽、火爆、流畅的战斗场面，无疑也是一种享受。可以说，《鬼泣》1代做到了"既好玩又好看"。于是，该作受到各类型玩家的青睐就不奇怪了。

再来说说在PS2上重生的SEGA公司的ACT经典力作《忍》。该作虽然在销量上只能算是差强人意，但在动作游戏爱好者们眼中，将此作视为最强3D ACT的则大有人在，由此足见其素质之高。本作的独有卖点在于其特色系统"杀阵"，正是杀阵系统的存在，使《忍》成了一款具有独特魅力的ACT佳作。具体来说，在普通战斗中，利用杀阵不仅可以快速有效地将敌人悉数击破，而且那种一气呵成的连续斩杀过程和杀阵完成后主角极酷的收招动作，也是爽快感和观赏性兼备的。而一旦进入BOSS战，杀阵的意义就显得更为重要的。因为在此时，普通攻击对BOSS而言，效果很不理想，而且在BOSS召唤出来的各类杂兵干扰下，想通过普通攻击来击败BOSS也不现实。而到了游戏中后期，使用这种作战方法往往导致在你尚未对BOSS造成有效打击之前，就已经自身难保了。可见，制作人如此设计的目的就是为了让玩家必须通过杀阵来战胜BOSS，同时只有在此刻，杀阵的魅力才能得以充分的展现。一方面，如何在BOSS不断的进攻中通过连续斩杀杂兵来逐步为妖刀恶食蓄力来实现杀阵，为玩家的操作技巧的合理运用提出了一定的考验；而另一方面，迅速地对BOSS的进攻方式以及弱点做出判断和掌握，进而选择合适的时机对BOSS加以有效打击也是摆在玩家面前的重要课题。而这一切，都能为玩家在不断的挑战中带来无穷的乐趣，同时也是"真ACT FANS"所渴求的。正是有了"杀阵"，使《忍》进入3D阶段后，实现了极为重要的进化。



与以上两作比起来，"《真·三国无双》系列"作为清版动作游戏，相对于当年的2D清版ACT进化幅度要小一些。但该系列的商业成绩是相当引人注目的，而在广大玩家中也有极佳的口碑。必须看到"《真·三国无双》系列"的成功决非偶然，原因是多方面的。（其他方面我们将在后文进行讨论）首先，军团作战、护卫兵系统等等为这个系列带来了不同于一般ACT游戏的战略要素，绝对可以算得上是独特的卖点。战略要素的存在使游戏的打法充满了变化，这无疑增加了游戏过程中的乐趣并提高了游戏的耐玩性。而战斗系统本身，Charge技与普通攻击的组合变化而形成的各种爽快连续技，无双乱舞也称得上游戏的特色系统了。在这方面的优秀表现，使该系列游戏理所当然能够获得成功。



独有的卖点是造就以上几款作品成功的重要因素。相反，缺乏自己特色往往成为一款ACT游戏不被玩家认可的原因。

《混沌军势》便是这样一款悲情作品。在游戏中主角可以召唤出数种魔物辅助自己作战。这本应该算得上本作的特色卖点了。但事实上，这个系统与强调战略性的"《真·三国无双》系列"在制作理念上有较大的相似之处。虽然在实际游戏中，《混沌军势》的召唤系统与"《真·三国无双》系列"的护卫兵系统和军团作战的感觉差别很大，而且平心而论，作为ACT天尊CAPCOM出品的游戏，该作的手感还是有一定保证的，但正是因为缺乏自己独有的特色系统，使这款游戏先天不足。而惨淡的销量也可以说明一些问题。

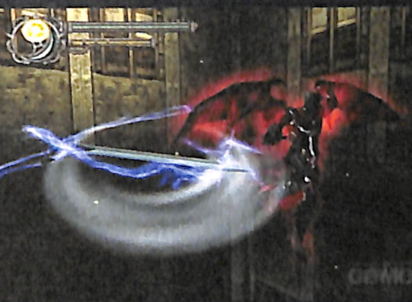
二 手感及细节处理

对于动作游戏而言，手感的好坏是决定一款作品是否算得上合格ACT的基本要素。操作优良的ACT游戏，不仅能够让玩家游戏过程顺畅进行，而且可以将游戏的特色卖点充分地展现给玩家，进而使玩家对游戏本身和制作人想要追求的游戏效果加深认识。也就是说，操作对ACT而言是将制作人的理念传达给玩家的桥梁。游戏独有的卖点来自于制作人的理念和想法，借助操作的把握，玩家体验特色卖点的过程能够得到更好的实现。

伴随着这个过程，制作人的游戏理念就顺利地传达给玩家了。而玩家方面，这一过程的顺利实现，也就意味着玩家真正明白并深切体会到游戏的乐趣所在。（即通常所谓的“已经上手”）此后，玩家在游戏过程中获得的满足程度将无疑更上一层楼。

那么具体来说，如何衡量一款ACT游戏是否拥有良好的操作感受，笔者认为应当从以下两个方面考虑：

（一）操作过程是否舒适便捷



操作性良好的ACT游戏首先必须提供给玩家一个舒适的操作环境。在这个问题上，是否能够合理地利用手柄的键位便是首当其冲的课题。虽然越来越多的游戏提供自由设置键位的功能，然而，游戏中提供的默认键位基本上仍是玩家们在初次接触某游戏的不二选择。从这个意义上来说，默认键位对于一款ACT游戏能否给玩家们在操作性方面留下良好印象至关重要。

拿被戏称为“瘦死的骆驼”的《鬼泣2》来说，开发者将“锁定切换”安排在L3键上，显然是一项失败的设定。一方面玩家在游戏过程中，无论是进行枪攻击也好，剑攻击也罢，都必须与流畅自由的行动相结合，才能够从中体会《鬼泣》的特色。而游戏的设定是当玩家推左摇杆行动的时候，就很难进行锁定切换了，从而大大影响了进攻的流畅性。另一方面，在紧张激烈的BOSS战时（当然，对于该作，只能在HARD以上难度才能体会这一感觉）要想顺利且迅速地实现切换，左摇杆就必须回中，这无疑会影响到主角的行动（尤其是在连续切换时，这种干扰更明显），无形中为玩家的操作过程带来了不必要的麻烦，难怪有人称《鬼泣2》的锁定系统为“垃圾”。同样是“锁定切换”键，《忍》做得就很好，R2键可以通过中指（HOLD锁定方式下）或者食指（CLICK锁定方式下）在不影响进攻的同时很方便地实现目标切换。由此可见，合理的按键安排对ACT游戏的操作性具有不可忽视的影响。

在解决了基本的操作环境问题后，制作人为了在游戏中实现自己的构想，一般会引入一些很独特的系统或设定，而这些设定的实现过程，也会影响到游戏的操作性。比如说，如果制作人为此设计了特别复杂的操作方式，势必会造成游戏难以上手，对于一款ACT游戏而言，这无疑已经对游戏的操作性造成了不良影响。

具体到实际作品中，优秀的ACT在这方面往往都有令人满意的表现。还以《忍》的锁定系统为例，正是有了这个系统，使玩家可以结合冲刺键和方向，很方便地实现快速有效的连续进攻，同时顺利实现杀阵，称得上游戏中很重要的一个系统。而反观《鬼泣2》，同样的锁定系统，多数情况下玩家很难发现用与不用的差别，而且上文提到的锁定切换问题的存在，更让这一系统在游戏中成为鸡肋设定。类似的例子还有很多，比如为了处理3D游戏普遍存在的，但对操作过程有时会造成致命影响的视角问题，不少优秀的作品都引入了视角调节功能，这一功能无疑是很体贴的。



（二）细节设定是否令人满意

所谓细节处理指的就是人物的动作、打击感、命中效果等内容。当玩家能够很舒适便捷地控制游戏中的主角后，并不意味着已经获得了优秀的操作感受。设想一种情况，当你吭哧吭哧终于习惯了某游戏中主角各种蹩脚的动作，并忍受着随手胡乱按键就可以搞定的敌方杂鱼，仿佛演技拙劣的群众演员一批批莫名其妙地倒在你的脚下，终于BOSS站在你面前了。当你手持利刃想要将对制作人的满腹牢骚发泄在张牙舞爪的对手身上时，却发现那感觉更像塑料玩具充气槌打上去的效果，同时伴随的是莫名其妙的音效（如果无法自行想象，笔者推荐在《灵魂能力2》家用机版中让吉光选用恶搞武器在对战中向对手身上招呼，基本上就不难理解了），我想大多数ACT玩家会对这样的游戏说“不”。随着技术的发展，越来越多具有光鲜外表的ACT游戏被推向市场，其中不乏能取得傲人销量的作品。然而，其中有许多是因为改编自拥有极高人气的电影大作，消费者购买这些游戏，往往是冲着游戏中的人气角色去的，或者是基于非理性的FANS心理。事实上，在这类游戏中，有许多都只能用“金玉其外，败絮其中”来形容。具体而言，一些号称动作游戏的作品在对于ACT游戏来说非常重要的人物动作、打击感等细节方面表现不尽如人意，使这些在画面、人设、音乐等诸方面都有上佳表现的作品无法成为真正的ACT上品。

EA公司曾在PS2上推出的《指环王2》的同名游戏就是这类游戏的典型代表，游戏的画面表现在PS2上实属上乘，与电影片断的自然衔接尤其值得称道。然而，糟糕的打击感和命中效果，使玩惯了在ACT细节方面以细腻拟真见长的日式动作游戏的玩家们怎么也提不起玩下去的兴趣。可见，人物动作本身和打击感等也是衡量ACT游戏操作性的重要指标之一。

由以上分析可知，良好的操作性是一款优秀ACT游戏的必备要素。提供舒适便捷的操作和与手感紧密相关的多方面细节的合理设定都是厂商需要注意的问题。

三 隐藏要素的设置



如今的家用机ACT游戏，让玩家自始至终使用能力毫无变化的角色完成游戏几乎是不可思议的事情了。就算在一般把角色基本能力设定为始终不变，完全依靠玩家的游戏技巧通关的平台类动作游戏也大量设定了诸如道具收集、隐藏角色等要素。可以说，角色成长、武器升级以及收集等设定，已经成了ACT游戏越来越不可或缺的要素。而许多情况下，这些要素甚至成了造就一款优秀ACT的重要因素之一。

在这个方面，不得不提的就是“《真·三国无双》系列”。无论是2代的武器收集还是3代的武器升级，都成为玩家反复体验游戏攻关过程的动力。而隐藏武将和各色道具无疑也提高了游戏的耐玩度。可以说，在庞大的隐藏武将阵容和详细的武器升级设定以及丰富的道具收集的辅助下，作为动作游戏的“《真·三国无双》系列”赢得了恐怖的人气，进而奠定了其经典ACT游戏系列的地位。

当然，并不是具备了这类要素就能够使一款ACT更加优秀。成长或收集要素设置欠妥往往会起到相反的作用。

《鬼泣》1代为主角设定了丰富的成长和升级要素。难度的不断上升，让玩家必须不断对主角的各方面能力进行适时的升级，且升级后的效果显而易见。同时，升级过程与关卡的难度提升进程同步推进，设置得相当合理。但在《鬼泣2》中，更多的成长要素本应使游戏过程中的变化丰富起来，从而进一步提高游戏乐趣和耐玩度。然而，升级要素与关卡难度提升之间的关系未能得以合理地协调，结果造成许多情况下升级前后的实际效果并不明显。而玩家在无法体会到升级要素带来的变化后，自然会认为游戏中又多了一块“鸡肋”，甚至对厂商的制作态度和诚意产生怀疑。这无疑是厂商和玩家都不愿意看到的。

综上所述，成长、收集等要素，随着各种游戏类型的整体发展，对于

ACT游戏来说也变得越来越重要了。通过合理地设置这类要素，让玩家在游戏过程中获得更大的满足，已经成为优秀的ACT游戏必备要素之一。

四 难度的设定

经过数年的飞速发展，游戏业的地位已经今非昔比。作为庞大的娱乐产业，游戏业日益受到多方的广泛关注。而电视游戏这一消遣方式被越来越多的人所接受。"玩家"这个群体在整体阵容逐渐扩大的同时，也出现了所谓HARDCORE USER和LIGHT USER之分。ACT早已不再只是为那些渴望在游戏过程中体验那种绞尽脑汁想尽一切办法或者通过反复练习达成过关目的的ACT FANS准备的了。对于这些玩家来说，ACT的乐趣来自在一次次的失败中积累经验，逐渐上手后，轻松搞定游戏中对技巧性要求较高的敌人或机关，以及经过自己的努力，将高难度游戏打穿的成就感。但是对于更多的玩家而言，游戏难度过高，非但无法让他们从中体会到游戏的快乐，而且，屡战屡败造成的挫折感，更容易使这些玩家就此放弃这款游戏。可见，对于如今的ACT游戏，要想赢得更多的玩家，合理的难度设置是很重要的。

具体来说，在难度设置方面为一款ACT提出的要求是这样的：首先，游戏应该能够提供不同难易层次的数个难度选择，以满足各类玩家的需要。其次，各个难度之间在保证层次区别的同时，也应当有一个合适的整体难度定位。换句话说，当一款游戏被大多数玩家反映难度过高或过低的时候，就是在整体难度的把握上出了问题。

因为难度的合理设置而为广大玩家普遍接受的游戏很多。《鬼泣》1代就是一款在这方面有不错表现的作品。对于仅仅只是想在通关过程中体验一下极具爽快感和观赏性的游戏过程，同时能够顺利击败各色敌人，从而只是感受一下通关成就感的"初心者"而言，游戏的EASY难度相当合他们的口味；而从NORMAL到DMD也能让想认真玩这款游戏的玩家们有一个循序渐进的过程。更为难能可贵的是，游戏的难度在整体上拿捏得很巧妙。于是，对各类型玩家而言，《鬼泣》1代都成了一款必玩的ACT作品。但是，续作《鬼泣2》在难度设置上，却出现了整体难度偏低的问题。于是，我们看到了甚至在NORMAL难度下也几乎无法对主角进行任何有效进攻而HP却相当不少的白痴坦克。有不少因为前作的高素质而对该作对该作寄予厚望的玩家正是在这场冗长的令人昏昏欲睡的战斗中对这款游戏彻底丧失了兴趣。可以看到，失败的难度设置极有可能葬送一款综合素质还算不错的ACT游戏。

有人说"难度是ACT的生命"，在玩《忍》的那段时间里，笔者真正体会到了这句话的含义。然而，必须看到，过高的难度，有时候更像一把双刃剑。如果作为一款完全定位于"真ACT FANS"向的游戏，《忍》的素质毋庸置疑。而且，之所以让动作游戏爱好者们大呼过瘾，也应该归功于游戏较高的难度设置。不过也正是由于难度高的原因，导致更多的玩家只能对该作望而却步。从商业角度来看，一款游戏能否取得令厂商满意的销量，对这个游戏的前景，比如是否能够系列化，在续作中厂商是否愿意加大投入并给与足够的重视等都会产生一定的影响。在这个意义上，《忍》的高难度是利大于弊还是相反，还是颇值得探讨的。



五 角色的魅力

与以上四个方面相比，角色因素虽然对玩家的游戏过程影响较小，但正如上文所述，LIGHT USER群体的不断壮大，使游戏的外在表现变得越来越重要。面对一款新游戏，优秀的人设能够迅速地吸引玩家的注意。而且，无论是哪类玩家，基本上大多数人都不会拒绝在游戏中扮演一位拥有超酷造型的英雄。成功的角色设计对一款ACT而言，虽然尚不算特别重要，但许多不错的ACT游戏，在公布之初给玩家留下最深刻印象的往往是游戏宣传DEMO中展现出来的不俗的主角造型、潇洒的动作等。在玩家实际玩到游戏时，原本停留在脑海中的华丽主角形象活生生地出现在眼前，而且可以由玩家亲自操纵完成一系列同样华丽的动作，那种感觉对玩家来说可谓妙不可言。

暂不提酷得一塌糊涂的恶魔猎人但丁，也不说拖着一条超长红色围巾的那位拥有八块健美腹肌的青年忍者首领秀真。优秀的ACT游戏中，具有足够吸引力的主角实在是太多了。优秀的人设借助玩家的游戏过程，会使玩家深深地喜欢上游戏中的角色，一旦游戏的人气主角拥有了大批FANS，无疑会使游戏本身更受欢迎。

由于成功的角色设计而为游戏的风靡程度锦上添花的现象并不鲜见。然而，单靠出众的人设，就为一款各方面素质都只能算是一般的游戏带来不俗的商业成绩的情况也绝不是没有。SQUARE公司当年在PS2上制作的《保镖》便是这样一款游戏。得益于野村哲也为游戏设计的几位光鲜亮丽的主角，使这款整体素质表现平庸的ACT游戏获得了超过40万套的不俗销量。由此足见角色因素对游戏的影响。

以上五个方面，便是笔者眼中优秀的ACT游戏的五大法门。也算作为动作游戏爱好者的笔者在ACT世界中浸淫已久的一些心得。当然，除了这五个方面以外，对于平台类游戏来说，成功的关卡设计；而对于清版过关类敌人AI和各项能力的精心设置等都是优秀的ACT游戏所必须的要素。但是这方面显然更加专业和具体了，限于笔者对ACT游戏的认识水平，无法对此进行深入论述，不得不说是一种遗憾。总之，本文纯属一家之言，不当之处，实属难免。希望各位ACT同好朋友批评指正，本人将不胜感激。





文：天丛云剑

忍！忍！忍！——《火影忍者》漫谈

居酒屋里的小神龛 高铺满鹅卵石的玄关
差不多一米宽的信仰 我坐着喝味噌汤
在旁边看庭院假山 京都的夜晚
有一种榻榻米的稻香 叫做禅
（那里）神社许愿 闪过一个画面
（这里）忍者蒙着脸 在角落吹暗箭
（心里）幕府又重现
从前老东京那条山手线 像一出怀旧的默片
哦依哟哦依哟依哟依 哦依哟哦依哟依依 嘿
依贺流忍者的想法 只会用武士刀比划
我一个人在家 乖乖的学插花
是是是 我知道了
一二三四 樱花落满地 有一种神秘 凝结了空气
一二三四 黑夜里偷袭 去攻击 烟雾当武器
一二三四 忍者的物语 要切断过去 忠心是唯一
一二三四 隐身要彻底 要忘记 什么是自己



忍者，一个与武士齐名的光辉灿烂的形象，代表着日本民族的战争美学。潜伏在黑夜中的神秘色彩使其本身的残酷意味变得淡薄，更多的作品中强调着他们的冷寂潇洒的风度……虽然在日本的历史上，忍者无论是地位还是境遇比之武士都可谓云泥之别，可是，正因为他们一直以来的神秘，也使忍者在现今的各类题材中身价倍增。也许有人对于忍者的认识依然停留在《忍者乱太郎》那群无邪少年的嬉笑怒骂，不知不觉间《火影忍者》就以旋风之势席卷了漫画界！

从经典的《幽游白书》到《通灵王》、《HUNTER × HUNTER》……少年漫画的特殊表现手法似乎不仅为人所乐意接受，更多层面上是一种推崇……当一种习惯变成一种“主义”，我们就不能对一部作品深究。很多情况下，深究的结果是失望——《火影》显然是一部不能深究的作品，所以，它才能被欣赏。

很难说岸本齐史的画技有多炉火纯青，可是他设计的男性角色确实迷倒了不少人；不能说《火影》情节有多么的别出心裁、高潮迭起，然而这部作品为COSPLAYER的宠爱程度已经说明一切……

旋涡鸣人、内轮佐助加上春野樱的初次登场，隐隐约约就定位为樱木、流川+晴子的搭配，第二卷中出场的卡卡西老师又是仙道的翻版……故事所能达到的热闹程度与青春热血、三角关系、亲情友情爱情师生情可见一斑。



于是乎，忍者对决成为“封神”式的乱斗，中忍测试就是暗黑武斗会或猎人考试或通灵王大赛……李小罗是李小龙的造型，黄飞鸿的身手；鸣人的思考回路和路飞如出一辙，潜力就像小杰一样深不可测，自信如同樱木一样坚不可摧……再不斩和白的暧昧关系就像时下流行的少女漫画一样透出BL的气息。（天！“我的梦想就是完成我最重要的人的梦想”……）

集合了这么多能够流行起来的要素，虽然对岸本老师有“抄袭”的质疑，那一点点零星的声音却早淹没在“饭丝”的欢呼声中——在这一方面，动漫“饭丝”们总是能非常通融而善解人意的。毕竟，好作品或好漫画家的成熟发展绝对少不了读者支持这一关。

当然，我们的主角是《火影忍者》。四五年前，岸本齐史还称不上老师，和武井宏之、尾田荣一郎一起为《浪客剑心》的大红大紫兢兢业业做助手，或许就是当时的兢兢业业造就了今天《火影》的青出于蓝。我们可以不去关心时代背景招式的可能性或是有多少地方不合逻辑，人气证明实力，毕竟一切只是娱乐，没必要把每部作品都看得那么苦大仇深——《火影忍者》本来就是一部关于少年武斗意志的……青春剧！

旋涡鸣人

无法不把鸣人看成樱木第二——而且这样善恶共同体在其他作品中也时有所见。



性格造就人，人造就行为，行为和思考模式的雷同让我们不得不想到那个红头发的经典形象——那种坚持“我是最强的！”的理所当然；那种绝对不放弃的坚韧不拔；那种对喜欢女孩穷追不舍的忠贞不二。（汗，很大程度上来看是在和佐助呕气啊……）如果鸣人没有背负了九尾狐的离奇宿命，故事的发展几乎就是让他一边衬托强者，一边朝理想进步，以说明少年漫







画一贯的“在逆境中成长”的情节走向的可悲男，那么遵循男主角往往不是用来崇拜的黄金铁则！然后，最后成为火影的人不是鸣人，但是他无疑会成为一个好的竞争对手，就如同樱木在整个故事完结的时候还是不能追上流川，但他已经成长为一个出色的篮球手一样。

好在，那个小个子的霸气男孩同时兼具了没有姐姐疼妈妈爱的悲凄身世，在必要的时候适时煽情又会爆发出九尾狐的力量表现自己的深藏不露，所以主角的可塑性战胜了那些不动法则。

四代目火影的牺牲伴随着幼小鸣人降生的啼哭，把九尾封印进那个无知的婴孩的身体，也许四代是要求着救赎的，因此把自己的灵魂同化进鸣人的灵魂，所以那个孩子会继承他的性格，而没有如好（《通灵王》中的反派角色）一样，成为恶的容器，被恶吞噬。从最初的毕业考到后来的B级任务之行，中忍测试，直至跟随自来也寻找网手之旅，一个成长着的鸣人，一个别扭坚强又孤寂的小孩自始至终让人看着一个少年所能燃起的所有韧性和毅力。毕竟，一个好忍者的必经之路以及能不能成为火影，就像自来也所言，并非天赋异秉，而要看忍耐。

在越来越多的少年漫画主角低龄化大势之下，叫嚣着“我会成为火影”的不知天高地厚的少年，用与四代目火影相同的有趣和单纯，不仅仅是让人一笑置之的稚气，他的梦想应该会在某一天实现吧？

II 内轮佐助

背负一个稍嫌沉重的动词在动漫作品中为人喜闻乐见，《猎人》中的酷拉皮卡，《通灵王》中的瑞瑟格，忧郁、高强，对生命与力量保持着一方消极一方积极的少年们在世纪末的大盛行中风头正健。天生有着一双写轮眼的佐助，命中注定要痛苦地活着，虽然这样的人生观从来不被推崇，但是眼中执着一物的少年慢慢发现生命里还应有其他一些可贵宝贵珍贵的东西时，精神层面理所当然地丰富起来。



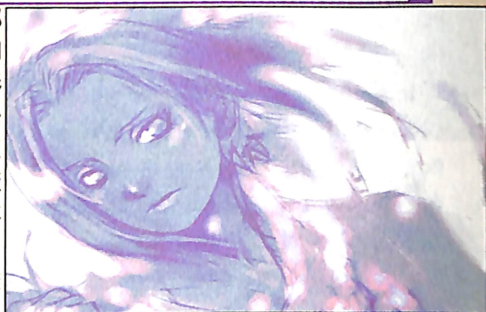
天生的血之限界使他和许多“与众不同”的孩子一样要成为别人眼中的“特殊品”——畏惧警惕远离；曾经害怕兄长的力量而逃离了全族惨死于兄长手中的修罗场的屈辱，无法超越对方的焦躁，皱着眉心的少年，和鸣人同年的佐助。比之主角鸣人的身世背景，佐助的身世埋下了更多的伏笔，在不同人物一个个出现之后，连皮带肉，一定要读者看完这个没经历过几个年头，就必须去背负命运的少年血淋淋的童年——尽管不似鸣人的与生俱来，尽管这样的凄凄惨惨戚戚在不同的故事情节中反复出现，清秀的少年，还是不该如此痛苦戾气的吧。

和鸣人的成长相较，佐助不只是力量的增长，还有性格的成熟，这种不可避免的试练就像以心为代价获取力量的酷拉皮卡或舍弃心的瑞瑟格一样带着令人叹息的疼痛和惆怅显出一点少年漫画的世界才会有的淡然。虽然任何顿悟的场面都及不上《幽白》户愚吕弟和幻海在19路黄泉上那匆忙一瞥般咫尺天涯又云淡风清，可成长起来的漫画家们还是努力地用着自己的笔描绘一种浸浸了汗水、泪水与血水的撒脱——而被大蛇丸看中的天才少年佐助，他会选择一条成为强者而背弃自己信仰的道路呢，还是忍受磨难依靠朋友和自身达到目标的道路呢？

漫漫修炼之途，不只是强者的修炼场，更是意志力的决斗场吧。虽然要坚持那一点忍者的尊严是必须经受住常人无法体会的考验，但毕竟……他们，从那条路上走过来了吧。

III 春野樱

就连岸本老师自己都坦承，他擅长画老头子和小孩，而对塑造女孩的形象始终不太可爱。一开始看到樱，的确不认为有点“花痴”的她哪里可爱。孩子气，不够努力，动机不良，暴力……细细数来，一个小女生该有的无伤大雅的小缺点她都快具备了。



改观是从樱和亥乃的对决开始，两个都能称为小姑娘的女孩，本来在这个年纪可以找个体贴的男朋友享受青春刚冒头的喜悦，却为了尊严，或许不是，爱情，也还懵懂，大概是内心针尖麦芒的坚持而拼得你死我活。

女孩终究还是可爱的，并不必须微笑着装出清纯可人的样子，或者多么体贴温柔，当樱为解救佐助而被我爱罗困住，生命危急的时刻，所谓爱情啊友情啊，都被忽略。相同的镜头一而再地出现在这里那里，类似的场景已经很难感动读者的心跳快上千分之一，可是，被设定在这本书里的这一刻，女孩的奋不顾身是惟一的真实，为了她的竞争的信念……

忽然，眼前蹦出的是日向雏田羞涩的脸，第一眼没把她当成女孩。温顺低垂的眼睛，完全符合逆来顺受孩子的外形，以及她后来变化了神情，一再从地上站起又被宁次打倒的身影。我们喜欢看到权威血统被颠覆，因为现实创造了无限可能性，而从中萌发出新的东西，也许那就是所谓的希望，让所有怀藏梦想的人去相信。而女孩——可爱的温柔的干净的纯净的——在某些时刻，会爆发出不亚于男孩们的勇气与力量。

IV 旗木卡卡西

谁会想到这个几乎蒙住整张脸，露出一只三白眼的男人会电倒这么多人呢？

在第一次被鸣人的粉笔擦砸到脑袋就第六感突现地觉得他该是狠角色，应该是武侠剧里救主角于危难之中的世外高人——大凡这类一出场就吊儿郎当，存心让读者忽略存在感的男人实则是最有存在感的（出自《少年漫画黄金铁则大宝典》）。顾而，当他败在佐助哥哥伊塔奇的万华镜写轮眼之下时，宁愿想象成是作者心情欠佳的后果，坚信不久的将来他能反败









为胜……

《火影忍者》同人题材上镜率最高奖大概就是颁给卡卡西的。扑朔迷离的暗部背景，来路不明的单只写轮眼（原谅我用的形容词吧……）卡卡西的一颦一笑直接牵动无数“饭丝”的胃口。

显然，卡卡西并不是那种用许多笔墨去强调的人物，更多的是在推动整个故事的走向，假公济私来写他，是因为这类角色经常有比主角更强的人气（像鸣人、路飞这么受欢迎的主角已经不多了，但卡卡西的受欢迎程度还是比鸣人高那么一点点 -__+）。语言动作性格，寥寥几笔凸现出来的独特韵味正是流行起来的因素。同样的角色，如《闪灵》里的赤尸、《猎人》中的西索、《鬼眼狂刀》的真田都能在边边角角里寻到蛛丝马迹（所以说这是正太与大叔并存的时代啊）。吊起眼角让鸣人、佐助、樱三人放弃成为忍者的是他，带领他们不顾危险迎战再不斩和白的也是他，关键时刻从大蛇丸手里抢救过佐助并教授千鸟的是他……太多占据读者视线的潇洒场面似乎不红也难。

可能正因为卡卡西从来不摘下的蒙面之后猜不透的表情，才更加深了吸引人的魅力，才会让“饭丝”不断琢磨他的过去、现在、将来。不过，卡卡西，就该是一脸无所谓看着亲热天堂上中下的人，很难想象他沉痛地陈述“昨日种种，悲惨的身世或者痛苦的经历，失去啊生离死别啊……”真的不适合这样的潇洒。暗部也好老师也好，曾经的伤疤现在的痛，只有经历过得到结果的人才能如此逍遥，而无谓的逍遥，是不能问不能深究的，这也不啻为一种人生吧？

V 李小罗

热血是什么？青春是什么？过去很长时间里是一句口号“代表XX消灭你们”云云，蟑螂般的生命力还有夕阳大海金灿灿的背景……



不过有一种热血长长久久都没有改变——努力，如果努力真能表达出热血的涵义。会喜欢李小罗外行的人恐怕有的是火星人的审美。不过喜欢李小罗的人不会是零，至少，被他的眼泪打动的人不会是零。不记得什么时候开始，习惯漫画里充斥的阴谋和勾心斗角，陷阱连接着圈套。天才无处不在，超能力遍地开花。什么东西泛滥了就会变得廉价，哪怕本来这该是多么值得珍惜赞叹的东西。不过，努力是别人学不来偷不走的。李小罗第一次挑战佐助，面对写轮眼的复制能力，经过苦练的速度、力度却是复制不来的。如果踏出一步需要十倍的努力，如果踏出一步需要性命的代价，是否，还要，踏出那一步呢？

忽然明白要以一群孩子为主角的意义，自信的鸣人、寂寞的佐助、勇敢的雏田，关键时刻不会退缩的油女筱……因为只有那些孩子们能够不过多考虑利益得失，在某一瞬，只为了自己的追求，只为了能够证明自己的存在而踏出那一步，没有犹豫不决，没有思量再三。所以，他们不会后悔。

VI 我爱罗、伊塔奇



我爱罗和伊塔奇之间没有必然联系，相似的也只是天生的能力，一个是为能力痛苦不堪，一个是被自己的能力所控制，追求杀戮的快感。

我爱罗的由来指“只爱自己，只为自己而战”，因为最终没能体会被爱拯救，不得不选择只为自己才能生存下去。上一代的仇恨实在不该由孩子继续，但是我爱罗母亲的痛苦又该有谁来继承呢？不论是现实还是作品里，没有波澜折磨就不可能吸引人，所以我爱罗母亲被迫牺牲是必要的。可是在夜叉丸说完那些话断气之后，带给我爱罗什么样的影响，他也不知道。

不相信有着温柔神情的夜叉丸会真把仇恨作为解决问题的关键。如果那夜刺杀我爱罗的人不是他，我爱罗能否活下去？如果不说那些绝情的话，我爱罗能不能在孤立寂寞中活下去？如果能活下去才是寻找到答案的关键——那至少活下去吧。不管是以仇恨的力量，还是以爱的力量，也许能在将来的某一日，碰到相同经历的少年，理解他内心的伤，告诉他答案，让他不是以语言的形式明白：爱，才是支撑他活下去的惟一方法。

从头至尾都不喜欢伊塔奇，虽然有着一张几乎和佐助相同的脸。不是因为眼神中的杀气也不是因为对于生命的漠然。能COPY出几千几万张相同的脸孔顶着相同的表情说相同的话，杀人的时候可以不带感情。天才本来是寂寞的，佐助是寂寞的，但是伊塔奇不寂寞，不寂寞并非有感情在温暖着，而是对虚无的追求。任何热血柔情刚柔并济的救世传说都少不了反派的活跃，于是不得不编造各种合理不合理的理由说明邪恶一方的罪大恶极，最好能在最大程度上激起读者的阶级热情。伊塔奇就是如此的反派，大蛇丸亦然（所以说明大蛇丸也不受喜欢）。不论是最强的势力，或者不老不死的方法，事实证明这样的目标达成后经常是另一个悲剧故事的开端。不喜欢可能是因为他们的理想无法在内心达成共鸣，于是两个世界的人，就在两个世界里各自拼搏或者冷眼旁观。为“十刃”前仆后继的“饭丝”们证明，太过直白的正邪时代已经慢慢朝另一个方向过渡，虽然还是会时常看到零星的水花在疾驶的舟边闪过，却不会影响运行的速度。







VII 桃地再不斩 & 白

最初想把他们两个提前介绍，因为一种割舍不了的称不上喜欢的感觉。记得的是白和再不斩的眼泪，虽然我不能肯定他们是否真的哭泣过。记得白那番对再不斩理想的自我牺牲的言论，尽管当时觉得煽情过分有点肉麻。再不斩和白是最能体现《火影》人物中广泛存在的寂寞人物。语言神情的交流小于只字片语，只剩漫天飞雪下两具并列失温的身体。



虽然岸本老师的这部作品能在剧情人物等各方面窥看到其他作品的影子（反正抄来抄去也不知道谁是谁），却没有其他作品像《火影》中的人物一样在寂寞里兜兜转转。一个叛逃的忍者，他的横空出世就像"BR法"的重现一样血腥；一个因天生的血之限界而眼看父亲杀死母亲，又在茫然中杀死父亲的孩子。同样是一个寒冷日子的相逢，本来被渲染得暧昧的气氛，只有一点冷，在空气里在语言里浮浮沉沉。所以，再不斩说："跟我来吧，但是只为你的血。"所以，白说："我知道，再不斩先生只要我的血，我愿意。"

很想把这些想象得更加甜蜜蜜，在同人作品里更可以添油加醋说只有死才能成全永远的爱。但是，笑着的白和没了表情的再不斩，两个以反派出现的人物之间流淌的东西，不该是超越那些庸俗的么？在困顿动荡的雾之国，以忍者为生的人们，没有快乐，寂寞的生活。而遥远的木叶之里，将成为火影，代表希望的孩子才刚刚崭露头角。

在《火影》繁复的人物谱里，冷不防就能看到一两个似曾相识又记不真切的形象出现，可以把这人物套进另外好几个人物里，一点两点三点的特征。不能说这是岸本老师集几家之所长，在漫画题材和剧情越来越难以突破的现在，不回避商业化也不放弃梦想，年轻的漫画家们因为年轻无畏而能够有所作为，因为天马行空而能够因为这里那里的不足显得更加值得期待。既然如此，让我们继续期待吧！

火影的传说还在继续……

感情的期限——记《秋之回忆》最完美女主角双海诗音

文：小志



一段感情究竟可以存在多久？在玩过了《秋之回忆》之后，我更加想知道这个问题的答案。可是问过很多人，他们的回答都无法令我满意。大概，他们还未有过真正的感情经历吧。目前在这个游戏推出了中文版本之际，我仔细地体验了一次，一句不漏地听完了全程语音，目不转睛地看完了全部字幕，所做的这一切都是要把自己的感情投入其中。尽管游戏的汉化水平一般，但对于现在PS2屈指可数的中文游戏来说，已经算出色的了，况且它还是我至爱的文字AVG类。于是就有了下面这些个人化的看法。

三上是真的很喜欢彩花。三年间，他几乎每天都在回忆着过去，自己不停地提醒着要忘记的时候，却又同时在加深着对彩花的思念。当然，他自己浑然不觉。而这些又被操纵着游戏剧情发展的玩家看在眼里，于是不免有些同情这样境况下的他。偶尔想想，这么多女孩子，他应该喜欢吧？随便找一个也好啊？只要不停留在过去，不仅仅活在对彩花的回忆中就好。于是接下来的一切就好像成为顺理成章的事情，女孩子们相继登场，个性鲜明的她们，让已经进入游戏剧情的玩家一下子无从选择。但这其中我却从三上与双海诗音见面的那一刹那，决定了她，只有她可以……因为——"她就是她"，相信这是对她最好的形容。她最适合这样的三上，也是惟一一个可以让三上有"和她在一起是应该的，忘记彩花，是必须要做到的"这种想法的人，也是惟一一个让三上可以摆脱那段感情煎熬的人。只有她，可以最合理地解释一切。

——当在操场上第一次接触的时候，三上感觉到了她的不同，认为她的冷漠好象是故意装出来的，于是，三上打算进一步去了解这个看上去难以接近的女孩子。只有双海那种冷漠才可以让心灵曾同样受到巨大打击的三上引起注意；

——当三上知道了她对红茶的喜爱后发生的种种相关事件（她严肃地表示三上推荐的绝品红茶只能打75分），充分地表现了她对红茶的热衷以及对红茶研究方面的自信。在考试的时候如果不是和三上的谈话，她甚至不知道有温习这样的事情。只有双海那种对自我给予充分肯定的态度才可以让三上那种认为人生无趣的人再度点燃莫明的"力量"；

——"我就是我"，在三上对她倾诉了与彩花之间的事情后，她只默默地递给三上一张写着这4个字的字条。在三上保护双海不被红茶烫伤的时候，她竟然无法抑制地怒斥着三上为什么不珍惜自己。只有双海那样直白的表达方式才可以让三上经常用来敷衍的话语逐渐消失；

——到最后不得不做出决定的时候，双海并没有直接回应三上的告白，而是让彼此都有考虑的时间，在星期日的公园里决定。三上去了，那天下着大雨，他的感情从未如此坚定过，他明白自己已经无法离开双海，绝对不能没有她，所以就那样等了下去……只有双海才可以让三上正视过去，正视已经发生的事实，正视自己一直不敢面对的一切。

——只有双海才可以让三上真正忘记彩花；只有双海才可以做到这一切，并让我感觉到这个游戏剧情是合理的，是可以感动人的，其他女主角则显得苍白无力……因为其他任何的一个女孩子都不可以做到，不管与其他哪一个女孩子达成完美结局，我都会感觉三上对彩花的感情并不是真实的，那可能只限于突然发生的意外造成的心理压力和性格上自我封闭，并会让我感觉如果彩花还在，他们也许只会是一对普通的交往对象，或者早已经分手，即使是青梅竹马。所以游戏中的我一直当作没有其他女孩子的存在，一再地否定着她们，执着地演绎着三上与双海的故事，直到结局。

在他们拥抱的那一瞬间，我好像找到了那个存在已久的问题的答案：一段感情本身并没有所谓的"程度"存在着，只是如果无法遇到下一个让你再度产生感觉的人，那你的感情都会活在过去的记忆中，活在已经逝去的人或事中。到现在为止，我还没有遇到一个会让自己有心跳、脸红、紧张、不知所措这种小说及电影里时常看到的感情迸发的特征。想来应该是一种缺憾吧，但我又暗自庆幸着，因为未雨绸缪，我害怕遇到那种刻骨铭心的感情。如果没有把握去留住那份感情，一旦投入其中可能就会每天都恐慌着哪一天会失去了。既然是这样沉重的负担，那么，没有遇到情缘的人应该算是最幸福的吧。



现在，我宁愿只做欣赏风景的人……

不沉的海盗战舰——《少年跳跃》的辉煌

"35年过去了吗？我老了很多呢……"——本宫广志
"很高兴能在创刊号上连载……"——永井豪
"对《JUMP》创刊号我至今还有印象呢……"——荒木飞吕彦
"我究竟哪年开始读《JUMP》的呢？忘记了……"——冈野刚
"中学时借朋友的看……"——井上雄彦
"我永远不会忘记《队长翼》的，太令人感动了……"
——浅美裕子
"我买不起《JUMP》……"——岸本齐史

35年前的这个时候，集英社的半月刊漫画杂志《少年跳跃》悄然上市了，这么一本在当时看来很普通的漫画杂志，可能谁也没有想到，在以后的数十年里，几乎改变了整个日本，乃至世界对漫画的认识。

时代的先驱者——少年跳跃起航！



昭和43年（1968年）8月，半月刊《少年跳跃》（《少年ＪＵＭＰ》，以下简称《JUMP》）创刊号发售。从此，以"友情、努力、胜利"为口号，无数的漫画大热作在这本杂志里诞生。

最初杂志的定价是90日元，而当时的日本一瓶牛奶的价格才20日元，信件竟然只要7日元，这样一个定价的杂志不能算得上便宜。但仅仅创刊号的连载阵容就包括棒球、赛车、武侠、校园、SF等诸多题材，满足了各方面多层次读者的需要，书卖得也火了许多，涵盖面广一度成为这本杂志的一大特征。

令人颇感意外的是，最初的《JUMP》的内容中竟然还包括美国漫画！一部有关太空科学幻想的作品一度在书中连载。当30多年后《JUMP》以极端华丽的阵容摧枯拉朽般荡平美国市场的时候，美国人却从未想到他们的漫画最初也获得了《JUMP》编辑部的推赏。以"世界的漫画"为标准做杂志一直是《JUMP》编辑们的目标，现在看来他们的确做到了。

上世纪六七十年代的世界到处充满着不安的气氛，《JUMP》也被时事所感染，在杂志创刊初期设有时势新闻区，并且占据杂志的卷首部分相当长一段时间，卷头特辑上"中东战争、学生运动、非洲内战"的报导屡见不鲜。不过，即使是以漫画为主的杂志，这一版块也诞生了数篇极其优秀的专署稿件。一篇对战争中负责遗体运输的后勤人员的采访记事更在当时的社会引起了不小的反响。

在《JUMP》初期的连载阵容中，本宫广志的《男一匹键大将》是对后世影响巨大的少年漫画名作。虽然这套书与本宫的其他著作（《上班族金太郎》、《赤龙王》等）在国内反响都很普通，但在当时的日本却受到了读者的热烈欢迎。以打架为目标的主角户川万吉一时间成为孩子们的偶像。不过，让《JUMP》成为公众话题的作品却不是此作品，同期连载的《无耻学院》（永井豪）的情节以现在国内的某些人眼光来看可能幼稚得可笑，但在思想迫切需要解放、学生运动四起的60年代，就是这样的一部略带低俗的作品（其经典桥段竟然是女主角的裙子被掀起，让我们想想80年代的安达充吧），迎合了压抑许久的学生们，由此引发了日本教育委员会对《JUMP》杂志社以及作品编辑者的公开指责。许多年后的今天我们会对20世纪60年代后期全日本反漫画潮表示出一定的不理解，原因是我们仅仅是看到了那个年代被株连的手冢（"土"旁加"冢"）、石森他们所做出的有力驳斥。事实上，在当时的日本，三流、三级作品的出现对漫画行业本身所造成的恶劣影响是毋庸质疑的。这一点，"漫画之神"手冢老先生早就已经看得很透彻。（注1）

而正是凭借着《男一匹键大将》和《无耻学院》的人气，仅仅一年时间，《JUMP》就从半月刊改版为周刊！

创业的年代——入海口时期的JUMP

1971年与1974年，为了发掘可塑新人，《JUMP》的编辑分别与手冢治虫与赤冢不二夫两位大名家合作设立的《JUMP》专项新人奖——手冢赏和赤冢赏。正是由于此两项大赏的存在，才使得日后许多人气漫画的作者得以挖掘出来，这其中包括我们所熟知的井上雄彦（27回）、和月伸宏（33回手冢）等多人。要说两项大奖的参赛作品区分办法，基本上手冢系的作品比较注重写实和内涵，赤冢系的作品比较注重幽默夸张搞笑。这与两位名家的创作风格有直接关系。当然也有划分的不是那么明确的作品，比如尾田荣一郎的《ONE PIECE》，严格说应该算是赤系作品，但尾田自称是鸟山明风格跟随者，（看他的作品封面设计，大标题下加方框，是典型的鸟山明式习惯呢）故给他了手冢赏提名。



1972年，凭借着漫画和动画的连番轰炸，永井豪的《铁甲万能侠Z》取得了超乎想象的商业成功。万能侠系列的模型与手办的销售数字令人咋舌，多得竟然得到了"70年代家庭必备日用品"的绰号。作为SF动画中的不朽名作，我们现在依然可以在各种杂烩式游戏中见到它的身影。永井豪本人作为动漫双栖人，如果先前《无耻学院》的成功是因为剑走偏芒、投机取巧的话，《万能侠Z》的动画版无疑是奠定了其大师的地位的重要作品。（注2）

日本漫画家的恶搞是有名的。赤冢赏的设立导致不少作品以BT（编注：变态）闻名。20世纪70年代的《JUMP》曾经连载过一部叫做《厕所博士》的作品。作品中主角有一招插直肠的BT破坏技"七年杀！"，这样一个恶搞招数的名字，竟然也成为了当时的流行语。对于专有名词和脏话流行，流行媒体的推波助澜有不可推卸的责任。当然，儿always时候几个伙伴站在大马路上大呼"凤凰幻魔拳！""天马回旋碎击拳！"的我们，童年的乐趣会永远留在往昔的记忆中。

把握着时代的脉搏，《JUMP》的连载趋于多样化。实写作品的选材往往带有时代特征，歌星、政治家的生平佚事改编成的漫画在连载期间吸引了平常不怎么看漫画的公众。其中比较知名的如《田中角荣物语》。当然这一创作形式是非常商业化的，但是它开拓了无数的LIGHT USER（……姑且让我这么用吧）群加入到看漫画的行列来，书卖出去了，钱也到手了，不失为一种成功之道。2002年世界杯期间各漫画杂志推出的真实球员故事连载，就是这种模式下的产物。

1976年，秋本治的《这里是葛饰区龟有公园前派出所》开载。由于贴近人民生活，反映时代特色，（汗！）这部平淡无奇的作品竟然连载至今——并且已经推出了134卷——而且丝毫没有完结的迹象，听说是为了与同社作品《狙击13》一起挑战世界纪录……我觉得我们香港的《龙虎门》（黄玉郎、张万有等）和《李小龙》（上官小宝）的1300期已经够BT了，想不到日本人也如此有毅力。

伴随着无数知名作品和漫画家的成长，名漫画编辑也成为了漫画界的知名人士。他们化身成漫画形象时不时在作品中登场，也成了《JUMP》的一大特色。有“四大天王”之称的名编辑可能我们不太熟悉，如《筋肉人》的编辑中野氏，《厕所博士》的编辑角南氏，《这里是葛饰区龟有公园前派出所》的编辑崛内氏，以及鸟山明的责任编辑鸟岛氏。别人也就算了，但是这最后一位却一定要知道，因为他现在已经是《JUMP》的总发行人！（好势利眼的解说）

黄金时代——JUMP的梦幻冒险



不知不觉，《JUMP》创刊10年达成。1978年那一年，80年代《JUMP》的顶梁柱级别的漫画家已经开始在杂志上崭露头角。比如鸟山明（《IQ博士》）和煮蛋（《筋肉人》）。同一年的新年号《JUMP》杂志表示，杂志的单期销量已经达到了210万本。当然，伴随着日本经济的发展和物价的攀升，此时的《JUMP》已经涨到了170日元一本的价格了。

80年代初，《JUMP》的卖点竟然是“大便的大对决”！因为当时，《厕所博士》的连载刚刚完结，而《IQ博士》（阿拉蕾）于1980年开始连载。在《厕所博士》中大便作为无厘头攻击物的展现与《阿拉蕾》中冰激凌状的大便均作为作品的重要道具登场。而后者的完美演出不单使人们对排泄物的印象大为改观，而且获得了的人见人爱的大人气。（……）

《IQ博士》完结以后，伴随着漫画动画化、相关人物模型化的热潮，80年代《JUMP》最重要的三部作品——《龙珠》、《筋肉人》、《圣斗士星矢》将整个日本漫画界推入黄金时代！（注3）三名作相乘的结果是筋肉人加拉、悟空和星矢三人在漫画、动画、模型三界完全制霸！而《JUMP》的销量伴随着三作的东风，一度发行量达到630万册！（注4）

在漫画周边市场的开发方面，《JUMP》的产品也获得了巨大的成功。杏里为《猫眼》动画演唱的主题曲一度取得了流行单曲销量第1名的成绩；筋肉人的模型卖到脱销，导致小学生同学间发生了强抢事件！高桥阳一的《足球小将》的热载更是间接培养了一大批少年去踢足球，全日本的足球卖到脱销可不是一般的数目。而现在活跃在J联盟的日本籍球员无论哪一个都表示他们是因为看《足球小将》才踢球的（活跃在欧洲赛场上的中田英寿更是毫不讳言）。难怪去年日本足协会因为高桥对日本足球事业的贡献而专门向其个人颁发了终身成就奖。此外，《龙珠》的10日元闪卡收藏、《圣斗士》系列全模型收藏、甚至《北斗神拳》游戏版健次郎配音的发音表也都引发了销售热潮！（仅仅是一张印有ADADA、ADADADA、ADADADADA……的表格，看过动画版《北》的人一定对此表格的念法不陌生。大卖？日本人真是……）



《JUMP》的火爆间接影响了游戏业。FC游戏软件《DRAGON QUEST》（勇者斗恶龙）凭借着崛井雄二的伟大构想与鸟山明的号召力，在《JUMP》的大力支持下，获得了前所未有的发卖成功。为了答谢与继续推广，崛井雄二本人一度在《JUMP》上单独开了一个专栏以报道其工作的近况。

除此之外，寺泽武一的CG漫画《黑骑士巴特》（1985）应用了当时最先端的技术来绘图；1987年《JOJO奇妙冒险》（荒木飞吕彦）开始连载，获得不俗评价；宫下亚基拉的《魁！男塾》更是在连载7年里未在书中出现一名女性！各色的作品加盟《JUMP》阵营，共同打造了一个不灭的黄金神话。就这样，《JUMP》在经历了一个如同梦幻般的冒险年代之后，渐渐结束了它的黄金时代，步入了一个新时期。

继承者们——JUMP的新大陆

1988年秋，《JUMP》迎来了它的20周年纪念号，同期上档了一部重要作品，就是秋（“草”字头加“秋”）原一至的《BASTARD！！》（暗黑破坏神、伏魔战记）这部作品被誉为“向少年志极限挑战”的作品，用几乎无视正统少年漫画设定的新角度，成功塑造出了一位无拘无束、无法无天、对女孩热情、对男性残忍的集恶魔＆天使于一身的主角形象。但由于作品的庞大设定与作者对品质的偏执致使制作要求完全超乎了周刊连载所规定的截稿时间，导致作品断断续续连载至今未有结束。（注5）

后黄金时代的《JUMP》，为了延续不败的神话，努力挖掘着新人，1988年到1992年期间，许多有个性的漫画家在《JUMP》成长起来。比如角丸、富坚（“木”旁加“坚”）义博、井上雄彦等人。

角丸的作品最特别之处在于此作者在创作过程中从不打草稿，也不修改稿件，一次完成却保证水准。它的《MONMO－NMON》即是在这样的创作中完成的。可惜拥有如此作画天赋的漫画家创作故事的能力却是一般，读者不买账，其作品仅仅连载了一年半就收场，其后就没有在杂志中见到他的身影。



富坚义博的《幽游白书》在《JUMP》的发展中有着重要的地位和影响。原因是之前的少年漫画大多是给男生看的作品，女生对热血到一塌糊涂的作品不感兴趣，再加上很多打擦边球的低级作品，少年杂志很难吸引女读者的眼球。而《幽游白书》的漫画以及动画的出现，却凭借着主人公浦饭幽助和其他美型角色的登场演出，不仅吸引了原有读者，且导致众多女性读者开始购买少年杂志，为少年漫画美型化开了一个先例。

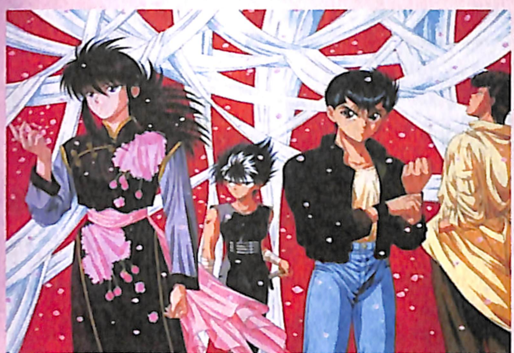
井上雄彦的《SLAM DUNK》开载之前的日本，对篮球和NBA几乎一无所知。（讲谈社1990年八神浩树的作品《DEAR BOYS》的最初设定里，主角哀川和彦就被设定为不知乔丹为何人）与之前的《足球小将》一样，这部作品也引起了社会效应，现在日本学校中报名参加篮球部的人比15年前翻了两番，NBA每年都有日本地区表演赛，都是拜了漫画的推广与宣传。

除了新人，柴田镰三郎赏作品、隆庆一郎代表作《一梦庵风流记》（花之庆次）也由原哲夫执笔漫画化。非常可惜的是，就在作品连载期间，隆庆一郎先生去世。此后原哲夫将众多隆庆一郎的作品改编成漫画，比较有名的就是《影子武士》和《SAKON》两本以同一小说改编的漫画里外篇。

同时，《JUMP》也在以其他方式继续扩大着商业影响。包括赞助F-1本田车队、开设JBS（JUMP的广播电台）、有奖问答送限定版礼物、设立作者涂鸦搞笑版、热门漫画发卖动画OVA、名作小说化、推出游戏等等。凭借着与崛井雄二的良好关系，《JUMP》不单开载了冠名《DQ》的承袭《DQ》世界观的原创作品《达伊大冒险》，而且还在FC上发售了《JUMP》品牌的RPG游戏《英雄列传》1、2代。（此译名资料来源来自stage1st ROTO，特此鸣谢）其中2代更是集合了《龙珠》、《JOJO》、《无赖布鲁斯》、《葛氏区》、《魁！男塾》、《小魔星》、《丛林王者》7部作品的主角，应用了《DQ》的系统的此游戏现在在日本是买不到了，但是FC

游戏模拟区有下载。（我在说些什么啊？）

世界标准的漫画——JUMP的大航海时代



1993年的夏天，创刊25周年的《JUMP》在东京举办了周年纪念展。会展展出了人气作品的原画、专用游戏、相关周边，并且单独发卖了超豪华的《少年跳跃的大时代》一书。内容收录了创刊25年杂志的闪光历史。现在此书的限量炒作价格为32800日元，（东京）有条件的漫友不知是否有兴趣入手一本呢？

《JUMP》的作品渐渐已被世界所认可，除了日本地区外，近十年来，《JUMP》杂志先后授权于中国（台湾省、香港）、韩国、新加坡、马来西亚、德国、美国等国家发行译文版的《JUMP》作品。（我们应当看到，日本漫画自战后的精神匮乏至羽翼丰满，成为世界漫画的一个标准，经历了40年，这与其特殊的社会环境分不开。现在中国的漫画真正有创意的作品几乎没有，更提不上反映时代特色或是成为一种标准，落后的不仅仅是形式，更多的是精神！中国动漫人的路，的确还很长……）

自1992年起，《JUMP》每年都会推出一本增刊。增刊的连载大多是以中短篇为主。这些中短篇往往出自一些新人之手，之所以放在增刊推出的目的是为了看看读者们的反应。如果反映良好，作品就会以连载的方式在周刊上推出。就是在这种模式下，真仓翔的《地狱先生奴宝》（《地狱先生奴米》原型，1992）、和月伸宏的《浪客》（《浪客剑心》原型，1993）、甚至尾田荣一郎的《浪漫黎明》（《海盗路飞》原型，1996）获得了读者的好评，先后开始了长篇的连载。

先前曾提到过《幽游白书》的读者女性化问题，巧得很，就在《幽》连载完结（1994年7月）前3个月前，和月伸宏的《浪客剑心》（1994年4月）开始了吸引女性读者眼球的大连载。而这部作品的动画版更是将FANS发展到欧洲，现在经常可以看到的恶心到让人吃不下饭的欧洲“欧巴桑”对《剑心》系列人物的COSPLAY照片，就是剑心“万国偶像化”带来的不良后果。

1995年《龙珠》的完结对《JUMP》的冲击无疑是巨大的。虽然这时候新中坚力量已经成熟，但这部国民级作品的终结连载对“只是为了看《龙珠》才购买”的读者来说，无疑就意味着离开。JUMP编辑部意识到问题的严重性，紧急拉了老作家救场，包括寺泽武一的《哥普拉》、《龟有公园》1000回连载突破（想做新“国民级”的野心，HOHO）、最后再拉鸟山明来做《龙珠GT》和《阿拉蕾》的续作动画都没有留住读者。“《龙珠》完结必然导致日本经济崩溃”的玩笑成为了现实。日本漫画业过度膨胀后的萎缩终于显现出了光荣背后的危机。当然，也就是在这一年，不朽名作《LEVEL E》（富木坚义博）在月刊《JUMP》上开始了前后1年半时间的连载。



另外，伴随着网络的兴起，1996年底，《JUMP》的官方网站建立了。在网络并不普及的年代，能够先行一步于其他同行甚至众多大牌企业而觉察网络的重要性，的确意味着《JUMP》对新生事物和商机的敏感。（http://jump.shueisha.co.jp）（注6）一直以来像漫画杂志一般走在流行的前列，正是某家电公司的长项和某老牌玩具厂商的弱点，喂！搞儿童玩具的，你就不能改一改？（又借题发挥了……）

尾声：不沉的海盗船——JUMP的未来

1998年到2003年5年间，《JUMP》的销售情况开始好转。之前增刊上连载的短篇在连载化后的反响比预期的还要强烈。尤其是《ONE PIECE》一书，几乎一个人挑起了“JUMP系”杂志的复兴。也就是在这个时期，鸟山明《龙珠》的读者群新效应渐渐产生——看了十年连载的读者已经成人，有志于加入漫画行的人自然将集英社和《JUMP》作为首选！尾田荣一郎、岸本齐史等人的加盟一定程度上延续了鸟山明的风格，且吸引了重要的新读者群——现在日本的中小学生。此外，中性漫画连载（即少年杂志刊登以少女为主要读者群的作品，如《草莓100%》）这样的尝试也获得了意外的成功。继承以往成功经验的名作周边化模式而不惜投重资连载作品全员动画化以扩大影响的决策，依然体现着《JUMP》本身的冒险理念。对于这本杂志来说，新的读者群已经建立和趋于稳定，比起其他杂志如《少年MAGAZINE》的投机性瞬间爆发与衰落，《少年SUNDAY》的故步自封，《JUMP》这几年的衰弱更像是新老交接期间的必然。（可怜的女足、无敌的女乒……）回首过去，它已经给了我们无数的感动，中国读者群的“90群”、“94群”、“97群”、“2000群”4期学员几乎都是《JUMP》作品培养出来的漫画爱好者。（1990——圣斗士＆龙珠、1994——幽白＆SD、1997——剑心（注7）、2000——猎人＆路飞。纯粹个人划分，且以上作品直接影响流行期之后数年开始接触漫画的人）而了解现状之后展望未来，我们更有理由相信，《JUMP》这艘不沉的海盗船，在经过一番装备整修和人员调整之后，必然还会带给我们更多的意外和惊喜，它那与众不同的魅力仍然会影响之后的数年乃至数代热衷于漫画之道的新人们。





谨以此文纪念《JUMP》创刊35周年。（P.S.大家一定要看《HUNTER×HUNTER》。HOHO！）

注1：“走到了极限之后，倘若再要发掘某种活力来推动的话，那种活力是否是文明？实际上色情发展到极限便是脱光。而漫画也会有这样低劣的表现。单纯的追求刺激，不久便会达到它的极限，那时或许会再回过头来重新认识漫画，而那个时候很快便会到来。”（贾开京译 手冢治虫《漫画的现在与未来》东方出版中心 1998年出版）

注2：永井豪的另一代表作《恶魔人》连载于讲谈社，这部作品与《JUMP》无关。

注3：传统认为的日本漫画黄金时代是20世纪60年代。此处的“黄金”更多代表的是商业漫画的兴起。

注4：《筋肉人》在我国未能像《圣斗士星矢》与《龙珠》一般引发热潮的原因是因为其已于1987年连载完结。而《圣》的完结（1990）与《龙珠》的完结（1995）均在海南摄影美术出版其中文版单行本之前。此外，630万册是1994年《JUMP》的单期销售量。

注5：《BASTARD！！》在周刊连载中因为赶不及稿件而将一页画稿用一句台词特写加速度线代替。这种不负责任的行为被杂志社当做“新新画法”而接受。当然，连载稿费是没有的……同样的投机情况在鸟山明的《龙珠》中也出现过，鸟山在一回连载里两次描写合体场面时，竟然交了一张原稿和复印稿！当然，他是大家，鸟岛先生居然同意了！

注6：最初的网址是http://www.jump.ne.jp 已经停用。

注7：笔者想写上EVA。可惜它不是《JUMP》的作品。同期国内上档的盗版作品只有1部是《JUMP》的现役作品也与《龙珠》完结出现的青黄不接有直接关系。

大厨手记

文：阿修罗

唤醒风的记忆

《塞尔达传说 风之杖》侧记



NGC版《塞尔达传说》第一作日版《风之杖》发售已经半年多了，美版《The Wind Waker》也发售了一段时间了。该玩的人应该已经玩过了，该通关的人大概也早就通关了。但是，这些玩过了、通关过了的朋友们，你们对于这部作品究竟了解了多少呢？当初在《游戏机实用技术》上制作攻略的时候，阿修罗因为版面的原因不得不省去了很多细节的部分没有详细解说，这次就让《游戏·人》的诸位读者了解一下更多的内情吧……

海利亚文字解读书

玩过《风之杖》的人都知道，很久以前时之勇者为之战斗过的那个海拉尔王国已经被毁灭了。现在的大海原的人们虽然是海利亚人的后代，但是却已经完全不会辨认古代的海利亚文字了。现在的大海原上，能够使用海利亚语言的也就只有从古代的灾变中幸存下来的几位精灵以及少数几位精通古代文字的人物了。但是实际上，海利亚文字一直存在于大海原人们的日常生活之中……

ハイリア文字の手引き

仔细观看游戏说明书上附赠的海利亚文字一览表就不难发现，所谓的海利亚文字其实就是日文片假名的书法变体。即使明白了这个关系，要想在游戏中彻底解读还是要费一番精力的。这个工作现在就由阿修罗帮大家做了吧！

游戏的开场部分出现了讲述这个世界的传说的版画，在版画上还写着很多古代海利亚文字。游戏中也会配合版画给出一些解说字幕。但是如果解读出版画中的文字以后就会发现，实际上版画中的文字才是真正的开场介绍，因为当中的信息量远远超过了游戏的解说。



版画一

海利亚文字直译

很久以前，有一个传说隐藏着众神之力的王国。在这片水土条件优越的土地上生活的人们被称为海利亚人，据说他们能够听到众神的声音。在他们这些平原之民以外，还有山之民哥隆、水之民佐拉、沙漠之民盖尔德和森之民克奇利，他们都过着自给自足的生活。然而，破灭的脚步声也悄悄地靠近了这块富饶的土地。

游戏中的字幕

在人们不断传说的神话中有一个这样的故事：很久以前，有一个据说沉睡着众神之力的王国，那是一个富饶而美丽的国度。

解说

不难看出，版画中的文字讲述了更多的背景，更加直接地表示出《风之杖》与《时之笛》之间的密切关系。版画中所描述的就是《时之笛》的封印战争时期的故事。而所谓的众神之力，虽然没有明白地说出来，但是却在版画中用图像表现了出来，那就是“众神的三角力量”。



版画二

海利亚文字直译

有那么一个时期，得到了神之力的邪恶之徒用邪恶将这片土地笼罩，美丽的大地陷入了毁灭的危机之中。

游戏中的字幕

邪恶之徒发现了众神之力，并且把它夺了过来。因为这邪恶的力量，王国被黑暗所笼罩。那个时候人们都认为人生的命运就将在此终结……

解说

按照《时之笛》的设定，加农多洛夫偶然发现了力量之金三角，并且抓走了拥有智慧之金三角的塞尔达公主，整个世界陷入了黑暗之中。幼年林克在从时之神殿拔出退魔圣剑那一刻起就陷入了沉睡的状态，也便能够获得对抗加农的力量。这幅版画描述的就是青年林克觉醒前的那一段时期。



版画三

海利亚文字直译

一个身着绿色服装的人不顾一切地站了出来，在用神赐之力与之死斗之后，他终于打破了邪恶的力量，将和平带回了这片大地。

游戏中的字幕

身着绿衣的年轻人不知从何处而来，突然出现。那年轻人挥动退魔之剑，封印了邪恶之徒，将光明带回了海拉尔王国。

解说

无疑，无论是版画还是字幕，这里描述的都是《时之笛》中林克与加农的战斗。“神赐之力”和“退魔之剑”指的都是林克拥有的マスターソード。



版画四

海利亚文字直译

跨越时空出现的这个人被称为时之勇者，后来成为了海拉尔王国的传说。那以后又过了很长时间，本来以为已经恢复了和平生活的王国上空再次出现了厚厚的乌云。在勇者的努力下被认为已经被永远地封印了的，拥有邪恶之力的人不知为何再次复活了。

游戏中的字幕

跨越时空出现的年轻人被人民称为时之勇者。年轻人的故事被人们不断传颂，就在这故事变成传说的时候……灾难的风暴再次吹过海拉尔王国，被勇者封印的邪恶之徒从地底深处逃了出来。

解说

《时之笛》的故事结束以后，林克就离开了海拉尔王国（参见《假面》的故事）。这里讲述的就是林克离开以后的故事，也就是加农多洛夫的莫名其妙的复活。



版画五

海利亚文字直译

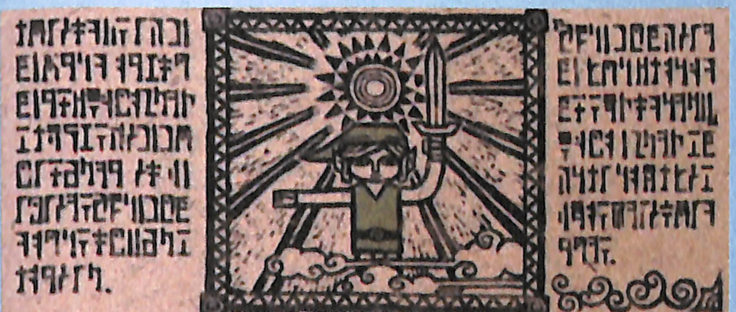
海利亚人都期待传说的勇者能够再次出现，但是那曾经穿越时间来到这片国土的勇者最后还是没有再次降临。在这失去了守护者的王国里，当邪恶逼进王宫的时候，人民所能做的只有不断祈祷，将这块土地的命运交托到了神的手里……

游戏中的字幕

王国的人民坚信时之勇者一定会再次出现。但是……万众信赖的勇者却没有出现！在邪恶之力的面前，他们不知所措，只能向上天祈祷。也就是把自己的命运全部交托给了众神。从那以后，海拉尔王国究竟怎么样了……没有人知道答案……

解说

版画中提到了林克穿越时间来到海拉尔的事情。在海拉尔被毁灭的时候，林克应该正在《假面》的塔尔米娅地区旅行；但也有可能那个时候时之勇者林克早已经不存在了……



版画六

海拉尔文字直译

又经过了漫长的时期，传说着这个故事的人们形成了一种独特的风俗：在男孩子长大成人的时候，他们要穿上手工做成的绿色衣服打扮成传说的勇者的样子；“身着绿色衣服的人，手持放出灿烂光辉的神剑打散了邪气”，长辈们将希望寄托于下一代身上，希望他们能够成长为如同传说的勇者那样的伟大的人物。

游戏中的字幕

虽然王国的记忆已经淡去，但是使勇者的传说则随着海风流传到了现在。在某个小岛上有男孩子成人时穿上绿衣服以作庆祝的风俗。让带给草原以新绿的风停留心头，用如同旋风般强劲的神剑断绝黑暗。长者们在这个风俗中寄托了希望下一代成为如同传说中的那年轻人一般的充满勇气的人的美好祝愿……

解说

玩过游戏以后我们就会知道，海拉尔王将自己的王国的命运交给了神，于是大水淹没了王国。虽然王国没有被邪恶吞没，但是同样也无法再存在于这世上了。时之勇者的传说散布到了世界各地，在普罗洛岛就形成了身着绿衣的风俗。而从版画上的文字和游戏的字幕来看，关于细节的描写差别还是蛮大的。

关键词解说

（按照日文原名假名顺序排列）

あきビン　空瓶

当中什么也没有的空玻璃瓶，一直是系列中拥有最重要地位的道具之一。除了可以装入各种魔法药、妖精等回复物品以外，在《时之笛》中还能够装一些诸如幽灵、小鱼等的小物品，在《假面》里还装过德库公主。本作中空瓶的特殊功能在于和幻影加农对战时使用可以把它的魔法光弹弹回去，这一点让人非常吃惊。

アリル　阿莉尔



林克的妹妹，是一个开朗活泼的小女孩，想早日长大，好帮奶奶提水。在二周目的时候会穿上一周目从海盗那里得到的骷髅服装。最初设计时的名字是玛莉尔，因为想让她成为《梦见岛》中的玛琳和《时之笛》中玛龙在新作中的继承者，最后才定为阿莉尔。

ヴァル　瓦鲁

居住在龙之岛顶部，守护里特族的空之精灵，只能说古代海利亚语，与里特族交流的话需要通过巫女转达才行。与德库之树和贾布自己将神珠交给林克不同的是，瓦鲁是通过里特族人将自己保管的神珠交给新的勇者的。其原型是在《时之笛》的炎之神殿登场的BOSS——灼热穴居龙瓦鲁巴吉亚。

写（うつ）し絵（え）の箱（はこ）　照相机

最初在商人岛的牢房深处内得到的时候只是单色的照相机，不过在森之光的帮助下变成了能够拍摄彩色照片的“照相机DX”。在《假面》中也曾出现过叫做照相机的道具，那是在沼泽地区的照相比赛时，由负责观光向导的廷格尔的老爸交给林克的，一次只能拍摄一张。

黄金（おうごん）のタライとホース　黄金的塔莱和霍斯

从打捞船队那里听说的沉睡在海底的传说中的宝物。其实是“黄金的三角力量”这个名字经过漫长历史以后被别人念错的结果。正体是时之勇者离开海拉尔时分散到各地的勇气之三角力量的碎片。

海賊（かいぞく）のお守（まも）り　海贼的护身符

是用在《时之笛》中登场过的传言石加工做成的护身符，林克在第一次进入魔兽岛的时候从泰特拉大姐头那里获得。拥有这块石头以后就可以和不在身边的人对话了，不过这种机能只有海拉尔王家的人可以使用。

回転（かいてん）斬（ぎ）り　回旋斩

一瞬间打倒周围的敌人的必杀技。本作中还出现了消耗魔法力，但是威力和攻击范围都大幅度提升的大回旋斩。这一招本身从《塞尔达传说》第一代作品中就已经出现了。

風（かぜ）のタクト　风之杖

传说中天神用来指挥贤者们演奏的指挥棒。按照特定的节拍演奏可以改变风向、颠倒昼夜，做出很多让人惊异的事情。与《梦见岛》中塞壬的乐器、《众神的三角力量》以及《时之笛》中的洋笛一样，是在系列中占有重要地位的乐器类道具。

ガノンドロフ　加农多洛夫

大魔王加农。虽然每一代《塞尔达传说》中关于加农的设定都会有一些细节上的出入，但是他作为林克与塞尔达公主的宿命对手这一点是始终不变的。从《时之笛》以后设定基本就是，加农是沙漠之民盖尔德族惟一的男性，作为盗贼团头子在各处流浪的时候，他偶然发现了力量之金三角，并且成为了三角力量的继承者。在《不可思议的木之实》中他被双子巫师召唤出来，是不完全的形态。在早期的游戏作品中，加农都是以野猪的造型出现的。



看板（かんばん）　看板

在各个场所出现的解说板。本作中可以用剑砍坏，也可用铁锤砸倒地下去。在被剑破坏的看板前吹奏风神之歌就可以让看板复原。

コキリ族（ぞく）　克奇利族

在海拉尔王国毁灭之前存在于海利亚大陆的森之种族。这个居住在森林中的种族永远也不会长大，总喜欢穿绿色的衣服，身边有一个妖精跟随左右。时之勇者小时候就是在克奇利族的森林中生活的，《时之笛》中的森之贤者萨利亚以及《风之杖》中的前任风之贤者佛德都是这个种族的人。顺便提一下，廷格尔大叔所穿的绿色衣服就是基于对克奇利族的崇拜而做的，可是感觉就是差很多。

コログ族（ぞく）　克罗格族

森之精灵，每年会有一次聚集在森之岛举行仪式，从德库之树那里获得新的树种，并且把它们带到大海原各处的岛屿上去。这个种族的特征是脸部的树叶。这个种族其实是从《时之笛》中森之贤者萨利亚那样的克奇利族进化而来的。

ゴロン族（ぞく）　哥隆族

《时之笛》中的山之民，体形巨大，每句话都要用“哥罗”结束。在海拉尔王国已经被毁灭的大海原上很难找到他们的身影了。不过据说那些露天商人其实就是哥隆族的末裔，分辨真伪的方法就是德库树叶……

ジークロック　鹏鸟

抢走阿莉尔的怪鸟，同时也是魔兽岛的BOSS，加农多洛夫的宠物。在《众神的三角力量》中有一个同名的敌人，不过那是一个长得如同蜥蜴一般的四足怪兽。不管长得什么样，用铁面具保护着的脸部都是其弱点。

ジャブー　贾布

只说海利亚语的水之精灵。在《时之笛》和《不可思议的木之实 时空之章》中都出现过，不过名字叫做贾布贾布大人。这两代中他的肚子里都有一个迷宫。

ゼルダ姫（ひめ）＆テトラ　塞尔达和泰特拉



最早的塞尔达公主因为得知了三角力量的秘密而被魔导士施法陷入了永远的睡眠之中。为了不让后人忘记这个悲剧，海拉尔王家规定今后出生的女性必须世代继承“塞尔达”的名讳。在系列中塞尔达公主都是智慧之金三角的继承者，拥有细长的耳朵。在《风之杖》中，最初塞尔达并不知道自己的出身，以海盗的大姐头泰特拉的身份生活着。“泰特拉”这个词在希腊语中代表着“四”，与三角力量中的“三”相对，表示多出来的一个的意思。虽然泰特拉自己并不是很清楚，但是她作为一个海盗大姐头的生活其实是为了寻找拯救海拉尔的退魔剑、三角力量以及传说的勇者。在海盗船上泰特拉的房间里可以看到勇者的肖像以及画出了三角岛和神之塔位置的地图，这都暗示了泰特拉就是塞尔达。



ゾーラ族（ぞく）　佐拉族

生活在河流与海洋之中的水之民，特征是蓝色而细长的身体。从系列第一代作品到《梦见岛》以及《不可思议的木之实》中，佐拉族都是以敌人的形态登场的，他们会从水中探出头并且喷出火球。《时之笛》以后，章鱼怪取代他们的地位。而佐拉则正式成为了与其他种族并存的重要存在。《风之杖》中的前任大地之贤者拉尔特就是佐拉族的人。

大妖精（だいようせい）　大妖精

根据系列的传统，大妖精总是担任着帮林克恢复体力以及赐予他新的能力的职责。《风之杖》的大妖精看起来一脸佛相，与《时之笛》以及《假面》中那些风骚而且品位低下的大妖精给人的感觉完全不同。

チンクル　廷格尔

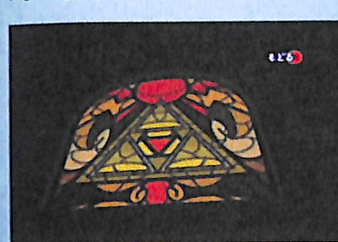
为了寻找妖精而习得了解读地图的本领，在大海原上的技术是最高的。在寻找妖精的过程已经失去了很多东西，但是他自己却并没有察觉到。廷格尔最早在《假面》中登场，专门为林克提供各种地图，《风之杖》的戏份大大增加了。现在这个35岁的大叔已经成为了除林克、塞尔达和加农以外必定会出场的角色之一了。在《风之杖》中还出现了他的两个弟弟和一个打扮很类似的外人……

ディン　丁

创造出海利亚大地的三女神之一，掌管力量。在《时之笛》中有叫作"丁之炎"的攻击魔法，在《不可思议的木之实 大地之章》中是大地之巫女的名字。

デクの樹（き）　德库之树

大地之大精灵，虽然身在大海原的孤岛上，但是却深深地扎根于大地之中。在《时之笛》中被叫作戈马的怪物寄生，到了《风之杖》则被史莱姆一般的秋秋怪寄生，还真是一个麻烦的家伙呢！



トライフォース　三角力量

创造世界的三女神为了证明自己的创世之力而留在了海拉尔王国的黄金圣三角体。三角力量的3个角分别代表了三女神所掌管的智慧、力量与勇气。传说只要将这3个金三角集中起来，第一个接触到完整的三角力量的人的愿望就会被实现了……

七賢者（ななけんじゃ）　七贤者

与时之勇者林克一起封印了加农多洛夫的6个贤者加上时之贤者塞尔达的总称。6个人是水之贤者露特、森之贤者萨利亚、炎之贤者达尔尼亚、光之贤者拉乌尔、暗之贤者因帕和魂之贤者纳波尔。在《风之杖》海拉尔城的地下，陈放退魔之剑的房间里装饰着这6位贤者的彩画玻璃。而七贤者中，除了塞尔达和因帕，都可以在系列第二部作品《林克的冒险》中找到相同名字的城镇。

ネール　奈尔

创世三女神之一，赋予大地以法则的奈尔掌管智慧。在《时之笛》中奈尔的爱是可以让林克在一定时间内无敌的魔法。在《不可思议的木之实 时空之章》中，奈尔是女主角时之巫女的名字。

ファントムガノン　幻影加农

加农多洛夫制造出来的自己的幻影，在魔兽岛和加农城中阻挠林克的前进。将幻影加农的光弹反弹回去的战法从《众神的三角力量》中对邪恶魔导士的战斗开始就已经成了系列作品中一定会有的战斗方法了。在《时之笛》的森之神殿中，BOSS的名字也是幻影加农，不过那却是一个从画中出现的敌人。

フロル　芙罗尔

创世三女神之一，让大地上诞生了生命，掌管勇气。在《时之笛》中芙罗尔之风这个魔法可以让林克进行瞬间移动。在《不可思议的木之实》中，芙罗尔是居住在德库之树上掌管各种密码的女孩的名字，这一点和丁以及奈尔都不同。（《不可思议的木之实》最早公布的是三部曲中的《力之章》，游戏的内容和后来的《大地之章》是一样的。从大地之巫女以掌管力量的女神的名字命名这一点可以看出来，负责开发的CAPCOM最早肯定是打算推出另外的《智慧之章》和《勇气之章》的。至于最后如何变成了《大地之章》和《时空之章》我们不得而知，想必有很多隐情吧……）

マスターソード　退魔剑



传说中寄宿着退魔之力的神剑，是打倒加农多洛夫惟一有效的武器。《风之杖》中，从最初得到它开始，到后来突破大地之神殿与风之神殿，退魔剑的外观都会不断发生着微妙的变化。在《众神的三角力量》中它还能够发射出光束。不过实际上在初代《塞尔达传说》中并没有退魔剑这样的设定，也没有出现过叫作マスターソード的武器。

リト族（ぞく）　里特族

生活在龙之山的长着翅膀的种族，经营着大海原上各个岛屿间的邮政业务。虽然从外形上来看一点都不像，但是实际上他们是从海拉尔王国被毁灭前的水之民佐拉族进化过来的。这也是为什么里特族的美德利会继承佐拉族的拉尔特成为新的大地之贤者的原因。（不过说实话，海拉尔王国变成了大海原不是应该更适合佐拉族的生活吗？为什么一定要变化成另外的形态呢？这一个问题可是设定中所没有提到的……）



リンク　林克

《塞尔达传说》永恒的主人公，经常被外行人叫作"塞尔达"……（大家都太习惯《马里奥》了……）林克的特征是绿色的衣服和帽子以及尖尖的耳朵，是勇气之金三角的继承人。至于林克是左撇子这一点，原本是初代作品中的没有特别意义的设定，不过后来也就这样继承了下来。虽然每一代《塞尔达传说》的主人公都叫作林克，但是实际上他们并不是同一个人，这一点就像海拉尔王家的公主必须叫"塞尔达"是一样的。不过《时之笛》和《假面》中的林克是同一个人，就是参与了封印战争的时之勇者（在NGC版《Soul Calibur II》中登场的是这个林克），《不可思议的木之实》两个版本中的林克应该也是一个人（不过和其他作品中的林克又不一样）。《风之杖》中的林克最初只是生活在普罗洛岛的普通少年，在冒险中不断成长，最后成为了风之勇者。



ルピー　卢比

《塞尔达传说》作品中一贯的通用货币，像宝石一样闪闪发光，无论是切草还是打破罐子都有可能得到。（这个世界赚钱还真是容易呀！）印度的货币也叫做卢比，不过和这款游戏完全没有关系。

活用道具

钩绳（カギつめロープ）



基本用途当然是海上挖宝和进行"人猿泰山式"的摆荡跳跃了，不过如果在摆荡的时候按住R键就能够让绳索停下来，这个时候可以用摇杆自由调节方向和位置。如果这个时候不断按住上，林克就会顺着绳子往上爬，最后还可以站到绳子钩住的横梁上面去。

特殊用法：在用L注目锁定住敌人以后使用钩绳，林克就会向西部牛仔那样将钩绳抛出去。如果敌人的身上能够掉出幸运蝴蝶结等道具，那么这种道具一定能够用钩绳偷出来，不过在一个敌人身上只能偷到一个特殊道具。在最终战的时候，如果林克的体力不够了，就将目标锁定在塞尔达公主的身上，可以用钩绳从她的身上偷出一个补血的爱心（偷心？），而且可以反复取得。

飞去来器（ブーメラン）

基本用途是开启机关，切断藤蔓，虽然它本身没有什么攻击力，但是它的优点是可以同时攻击多个敌人，而且命中以后可以让它们昏倒，然后就可以安全地给它们拍照并且杀死它们！（塞尔达：……）需要特别指出，这个道具对有一些特别烦人的敌人有特效：伪装成跳跃花苞的食人植物、蝙蝠、在禁断之森等地出现的旋转飞鸟和在大海原各处出现的巨大旋转飞鱼。飞去来器可以将前两种敌人一击必杀，而对于后两种敌人也只要两下就可以送它们回老家了！而且在对付这些敌人的时候可以在锁定状态下直接使用道具，既方便又实用。

其实飞去来器还有一种用途就是回收道具。当坐着龙舟打倒敌人的时候，如果敌人掉下了道具，一般情况下都要跳下船去取。而对于那些需要打破的道具球来说，这一个跳水的动会耽误很多时间，作往往就会导致很多道具的消失。其实只要用飞去来器就可以坐在船上轻松地打破道具球，并且及时拿到想要的卢比或者爱心了！

爆弹（バクダン）

熟悉《塞尔达传说》的人没有理由不知道爆弹应该怎么用吧？《风之杖》中因为新增了航海这个要素，所以爆弹的用途也画上了新的一页。在



龙舟上使用爆弹的话，爆弹就会变成炮弹。这个道具在大海原上的各种战斗中都是非常有用的！大海原上有很多敌人的瞭望台，这些瞭望台上的炮台也会对林克的航行和探险造成威胁。虽然可以从船上用弓箭或者飞去来器狙击它们，但是那样始终太麻烦了！其实只要爬上瞭望台，在炮台的上方丢下一颗爆弹就可以轻松搞定了！

铁锤（ハンマー）

这个道具的主要用途当然是开机关，虽然用来打敌人也有很高的攻击力，但是其动作幅度实在太大了！不过捶击地面可以让附近的敌人进入气绝状态，有的时候活用这个效果会起到非常好的作用呢！当从亲子岛的妖精女王那里得到冰之矢的力量之后，先用冰之矢将敌人冻住，再使用铁锤就可以令敌人立刻死亡，是非常强力的攻击技巧。另外，如果在使用铁锤的一瞬间将摇杆推向林克的左侧或者右侧，那么林克的动作就会从砸的动作变成帅的动作，相当酷哦！



风之杖（かぜのタクト）

除了用来演奏乐曲以外，这个道具还有什么作用呢？大家应该注意到，在林克使用风之杖的时候，敌人是不会行动的！利用这个单方的时间暂停功能，在后期的迷宫中遇到诅咒或者混乱状态的时候就可以拖延时间让异常消失，从而让林克始终处于最佳的战斗状态之中。



Stories Of GamePlayers

You will konw about stories behind games...

编：泰坦



游人小说

承蒙读者的厚爱，"游人小说"一直是《游戏·人》的主打栏目之一。我们每期会接到很多投稿，也会抽出大量的时间去阅读所有的稿件，挑选出其中的佳作以飨读者。说来碰巧，本次的两篇小说居然都跟情感有关，都有涉及到互联网，都有提到论坛，都有提到MSN……（笑）看来如今网络对玩家生活的影响不可谓不广泛。不过虽有相似之处，这两篇小说讲的却是完全不同的故事。《楼主，你中计了！》来自大家熟悉的老作者，这次他讲述了现实生活里年轻恋人之间发生矛盾的故事，一反上次《奇迹》的风格；《小七与樱》的作者lain007是初次向本栏目投稿，我的感觉是他讲述了一个比较唯美的"准恋爱前奏"，你在这里恰好看不到现实的矛盾，与第一篇文章形成对比。8月末是暑假结束的日子，学生时代的恋情有时候会与假期息息相关，呵呵，希望本次的选材大家会喜欢。

投稿请发至：gamer@ucg.com.cn

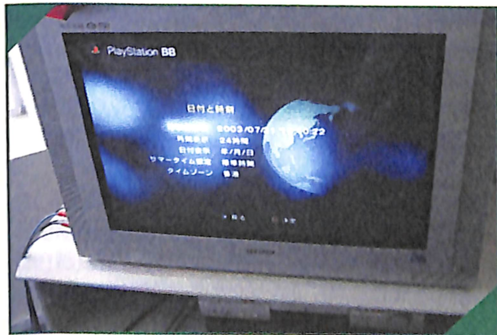
楼主，你中计了！

文：来东

龙哥从凌乱的床铺上爬起来，脑子里依旧昏昏沉沉，打了几个哈欠之后，龙哥发觉自己的头痛程度似乎不如预期的那样强烈——只要不让脑袋快速移动，疼痛就不会太过分。床铺上，被自己吐出的污秽物覆盖了表面的闹钟还在嘀嗒嘀嗒地运作着，看来要知道时间就必须先把它清理干净。

"妈……的……"龙哥干渴的喉咙里模模糊糊地吐出这两个字。然后他脱下沾染了消化物的衬衫，顺便卷起来擦干净嘴，再伸手打开床头PS2的电源。

电视机一直没有关闭，此刻音箱中发出了熟悉的声响，索尼电脑娱乐的标志画面之后，龙哥按下了手柄上的按钮，系统时钟显示当前的时间是下午6时40分。



正在落山的太阳的光芒通过百叶窗将荡漾着酒味的屋子划分成明暗相间的色带，这些色带随着阳台上刮进屋里的晚风游动个不停，让时间的概念变得异常明显——新的一天即将结束。

大概十分钟之后，洗漱完毕的龙哥把自己睡觉时吐脏的物品——无论可洗涤的和不可洗涤的——统统扔进了洗衣机，然后开始收拾桌子上的剩菜和酒瓶。

"为什么道别离，又说什么在一起，如今虽然没有你，我还是我自己……说什么此情永不渝，说什么我爱你……如今……咳咳……如今……咳……依然没有你……我……咳……咳……乖乖，别染上SARS……咳……"

龙哥手持青岛啤酒的绿色玻璃瓶子，嘴里哼起王老师的小曲子，可还没唱到尽兴就剧烈地咳嗽起来。

喝过若干毫升"急支糖浆"，龙哥的呼吸开始变得平缓。

"说什么此情……咳……不渝，说什么我爱你，如今……咳咳……没有你，我……"

叮——叮——

"喂？"

"龙哥？"

"有话快讲！"

"龙哥……我通过电话线都能闻到你嘴里的酒味。"

"那是止咳糖浆的味道。有什么事？"

"你还好吧？"

"咳咳……"

"你着凉了吗？"

"没……没有。"

"那就出来玩嘛。今晚公司请客去大梅沙宿营……"

"今晚？"

"是啊，过来吧。我们在百佳楼下等你。"

"不行……今晚就算了吧，你们一个个左拥右抱的，我去做什么……"

"龙哥，你是不是真的发烧了？"

"没。不过我有点头疼，不去了。"

"换个理由好吗？"

"屁股疼。我屁股疼。"

"屁股为什么会疼啊？"

"不知道……反正我今天不想去了。"

"龙……"

啪！龙哥皱着眉头挂上电话，为了避免进一步的骚扰，他干脆拔掉了电话线。

"妈的，天天请客，"龙哥失掉了唱歌的兴致，自言自语地抱怨，"天天如此，天天如此……"

"请个屁啊！"龙哥在屋子里来回走了两圈。随后他收拾了餐桌，拉起百叶窗来到空气清新的阳台上，在这座高楼的15层上举目远眺城市落日的美景。

深圳虽然不算是个文化中心，至少是一个美丽而温暖的城市，生活节奏快得要命，24个小时仿佛中了魔法似的来回轮转，不给你悠闲的时间。严格来说，深圳没有冬天，不会让你冷得无所事事。如今7月末的黄昏将益田花园的楼群覆盖了一层暖洋洋的光晕，福强路上的车水马龙按照红绿灯的指示来往穿梭，带给龙哥一种渴望小资生活的感觉。龙



哥最大的愿望，用他自己的话来讲，就是不干活儿光拿钱，租一栋别墅，天天玩电子游戏，最好还有个女孩子陪伴，呵呵，两个当然更好——不过，自从他真正进入自己在生活中扮演的平凡角色之后，就不失时机地发觉这个愿望还真不是一般的奢侈。

因为现实中的龙哥不过是一个被政府忽略不计的小人物，好像纳不纳税都无关紧要，只是一个没有本地户口的流动居民而已。

6年以前龙哥报考计算机专业的时候满腔热血，程序员在龙哥眼里不但是一个具有数学美的高科技职业，更是一个优雅的充满诗意的工作。用代码来控制计算机做事——天哪——光是想一想就让人心驰神往。后来，非常不幸地，龙哥真的成为了一名程序员，他慢慢发现自己在绝大多数时间里更像是被头目操纵的拥有情感的代码书写器，每天依靠编写那些自己毫不感兴趣的无聊底层程序以求生存。现在，要转职基本上不太可能，两年来龙哥也积累了不少经验，也许这样混下去总有一日能混进管理层，当个项目总监什么的，也许有一年会因为公司的某个大项目而走红并发财……干嘛不相信或然率呢？自己的概率统计与数理分析难道白学了？说起来上星期买体育彩票龙哥还中了10元人民币，这年头什么事都有可能发生。

最近一年以来，龙哥仍然没有完全适应这个发达的南方都市，急促的生活节奏和要命的湿热天气都让这个从北方来的小子感到不舒服。本来嘛，做技术工作的，靠Borland的CPP编译器吃饭，而且J2EE的小段子信手拈来，应该在哪里工作都无所谓，可偏偏到了南方就变得浮躁起来，常常会在忙碌中不知所措。龙哥发现自己简直比马路边兜售假硬盘的二道贩子还要普通和平凡。至少后者的工作更刺激，龙哥想，那可以接触到很多美女，还有机会被记者采访甚至上电视。

然而，要真说失败也未必，看你跟谁比了。这一年来龙哥混得不能算差——他租到益田花园的一

套房子，每月拿到5000元的稳定工资，每星期到郊外放纵一次，每天梦想80万的房子和汽车，还曾经拥有一个与自己志向一致的精通 ASP 编程的女朋友玲玲。

现在我们终于说到女人了。

如果玲玲还在身边的话，龙哥想感冒都难，至少不会喝得那样烂醉如泥，试图依赖酒精延缓现实中的经济危机。就说这套房子吧，原本是两人合租，大概每人每月拿出1000元就可以打发房东；可现在，龙哥要独自肩负全部的房租和物管费，要花大量的银子在饭馆里糊口，此外还肩负着每月大宴兄弟朋友的重任。所有近期的正版游戏入手计划统统无限期推迟，连小岛秀夫在GBA上的大作也只能去东门的西华宫里看个眼馋。

龙哥与玲玲在感情的问题上闹别扭大概是这个月的事情。上个月两人还如胶似漆，或者至少看起来如胶似漆，而且这种关系一直持续了五六年——这么好的一对情人都可以闹别扭，龙哥心想，这年头还有什么事情是不可能发生的？

龙哥与玲玲是高中时候的同学，他们的青春岁月是在河南洛阳的一所重点高中里度过的。洛阳是九朝古都，所以历史老师经常拿这个来鼓舞不愿奋进的年轻学生——

“在汉语里，九表示多，并非确指。根据史实和我本人的教学研究，我认为大约有13个王朝曾经定都洛阳，比如——赵振龙，你能说出这些朝代的名字么？”

“No，I’m sorry.”龙哥起身鞠躬，课堂里爆发出一阵哄笑。

“赵振龙，你大可不必在我的课堂上卖弄你那两句英文。坐下吧。定都洛阳的朝代分别是：商、西周、东周、西汉、东汉、曹、魏、西晋、北魏、隋、唐、武周、后梁、后唐和后晋。就都城而言，洛阳是中国建都最早、历时最长、朝代最多的古都，在历史上曾先后6次进入世界大城市之列！大家想一想，现在北京作为中国的首都也才不过几十年，就发展到如此强盛的地步，为什么洛阳会没落？就是因为你们当中的某些人只会安于现状，不懂得努力读书，不懂得要强，否则的话……”

“少来这一套吧，就你有能耐，你想造反啊？”

“我好像听见有人在下面嘟囔？”历史老师褪下老花镜。

“哎哟……您的耳朵还真好使，不愧是考古专家……”

“赵振龙，你说什么？”

“我说你是考古专家，在这穷山恶水的地方教书真是辱没了英才。”

“赵振龙，你给我滚出去！”

“好吧。”

龙哥起身离开教室，顿时成为班里的焦点，这时候同龙哥一样酷爱理科反感历史的玲玲对他投来钦佩的目光，而两人的感情就从此开始。

龙哥现在明白了，高中的男生大多都是被教育政策压抑得神经过敏，饥不择食，而且急于在女生面前进行一些无聊透顶的杂耍表演以吸引眼球，所以，基本上，糟糠之妻一泡一个准儿——到后来想放弃，于情于理都不好说，可呆在一起又实在是没兴趣——这大概算是早恋最尴尬的后遗症吧。

不过龙哥当年可没有这么高的觉悟，玲玲的爱让他感到自己是全河南省最幸福的人，就算不是，至少也排得上前三名。

龙哥和玲玲的家境都不宽裕，两人都是理科生，都想在不久的将来住进书本搭起的黄金屋，在知识经济时代一展宏图。我们的教育方针摧残的就是这类学生，所以高中的学习压力对于龙哥和玲玲而言趋于无穷大，两人的恋爱自然变得短暂而简洁。每一个共同经历的日出，每一次携手走过的马路，每一页悉心交流的试卷都成为龙哥当年最宝贵的记忆，他生怕这种记忆有一天会消失不见，所以一旦有空就把它们从脑海深处搜索出来，读取再写入，享受大脑皮层对初恋的愉悦反射。

那段日子里，龙哥想，老天爷还是很照顾自己的，所以他先玲玲一步考取了北京的一所重点大学，第二年，玲玲也考了进来。

在故乡父老的赞誉声中，龙哥和玲玲的恋情迅速升温，既甜蜜又平稳的读过了大学时光。有那么一阵子，连龙哥的父母都深信玲玲会成为未来的儿媳妇了，于是两位老人利用职务之便生产了一筐无铅松花蛋送上玲玲父母的家门，搞得龙哥和玲玲都觉得心里痒痒的。

毕业之后，龙哥首先来到深圳工作，随后玲玲放弃了北京的优待，也来到南方追随龙哥。双方稳定了工作，合租了房子，购买电冰箱、洗衣机、席梦思双人床、大衣柜以及各种厨具，俨然就是小两口儿过日子的风范。

龙哥的兴趣是电子游戏，这爱好对于目前的收入来讲并不奢侈，所以龙哥曾经一度全机种制霸，正版电视游戏每月至少两份；玲玲则用自己攒来的钱购入一台计算机和龙哥共用，有一阵子这傻女孩儿对 ASP 编程和网页开发达到了前所未有的痴迷程度，甚至有过购买原版Dreamweaver MX 的冲动……

“你别发烧了傻丫头，去睡觉吧。”

“你就知道睡觉。”

“睡觉是一种享受。”

“龙哥……你买那么多正版的游戏，我都支持你，这次就让我买一套正……”

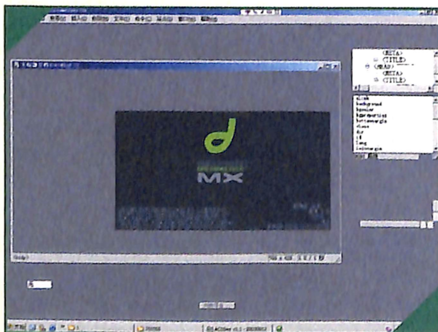
“下载的不一样用吗？PC 又不需要改机。”

“龙哥，求求你啦！”玲玲从身后抱住正在进行《真·三国无双2 猛将传》的龙哥试图撒娇。

“Oh no no！快放开我！”

“嗯？”

“放开我！现在是要紧关头，待我搞定这关，你先去干别的。”



“龙哥……你就知道玩游戏……”玲玲没趣地将双臂从龙哥腰部移开。

“你刚才不是说我就知道睡觉吗？”

“龙哥……你到底喜欢不喜欢我？”

“废话！”

“你……”

“喜欢，喜欢，喜欢。拜托你先去干点别的，去编程吧，写几个计数器什么的。”

“计数器？你也太小看本姑娘了吧！”

“那去随便写点什么高深的……做个 Flash 论坛，全部拿 Action Script 搞定，倍儿有面子。”

“那怎么可能……我想用正版软件。”

“省省吧，咱们哪有那么多钱。”

“可以挣啊！”

“你知道挣钱有多难？现在你没有体会吗？你老公我就是在外面做苦力，你也不心疼。”

“你做什么苦力啦？”

“上班就是做苦力。给别人打工的根本就不是人。累啊。”龙哥感慨道。

“那你还不好好休息，回家还玩游戏……”

“玩游戏就是休息。”

这时候龙哥正好过关，于是就存了档转过身来看着自己的女朋友，沉思良久后开口道：“听说过孟姜女的故事吗？”

“哭长城的那个？”

“对对。在新婚之夜，孟姜女的老公被官兵捉去筛沙子搬砖头，活活累死在长城脚下。”龙哥煽情地说，似乎对这个典故颇有感触。

“那时候有砖头吗？”玲玲睁大眼睛。

“类似砖头的东西吧，我说你……这不是关键。总之呢，孟姜女很伤心，你想，洞房花烛啊，多久盼来的幸福时光就这么完蛋了，所以她只好去长城边哭，惊动了天神，于是天神使用LV.4 的雷属性魔法劈倒了一段城墙……”

“我不信。那都是汉代……嗯……八成是刘向自己瞎编的。这种故事，谁都想写个轰轰烈烈的结局。”

“哦……可不是么，”龙哥没料到玲玲也读过两部史书，“不过到了清末还有更强的传说呢，据说秦始皇想要纳孟姜女为妾，结果当然是自讨没趣……我相信她哭是真的，自己的老公去做苦力，给皇帝老子打工，不明不白累死了，你说她能不难过吗？能不哭吗？”

“哭有什么意思……”玲玲垂下眼帘说。

龙哥本来指望自己的索引式描述会让玲玲万分感动，但也许是自己口才不佳，也许是不该幽默调侃，也许是玲玲早八百年就感动过了，总之目前他的计划没有收到一点成效，这让龙哥感到沮丧。

“那时候妇女没文化没地位，加上被封建礼教毒害，丈夫没了等于天塌下来，唉……她不哭又能做什么？哭可以宣泄情感嘛！”

“可是……”

“就因为她哭得绝，才惊动天神来帮忙劈倒长城不是？”

“天神帮她什么啦？长城可是国家重点工程啊，弄坏了岂不是千古罪人……”玲玲顽皮地说。

“你你……”龙哥说不出话来。

“再说她老公呢，一个大男人，为国防重点部署项目而献身也是应该的嘛！”玲玲不知道龙哥的心思，继续为自己的观点添油加醋。

“我我……我真服了你。”龙哥冷哼一声，调转过脑袋继续玩起游戏来，把玲玲晾在了一边。

“龙哥……我……我开玩笑的，你生气啦？”玲玲发觉不妥，凑近龙哥想要解释，可是龙哥却不理她，最后玲玲只得翘起嘴唇下楼去买汉堡、麻辣鸡翅和山楂果冻来做晚餐，这件事不了了之。

而龙哥呢，心里别提有多苦恼了：他由此进一步确认自己的女友不是一个多愁善感的女孩子，而自己好像一直希望拥有一个时常会感动的女朋友，在潜意识里龙哥认为只有这样的女孩才懂得体贴和照顾自己——虽然玲玲做得也不错，但那还不够，龙哥想。



孟姜女的故事是龙哥从白老师的《千古绝唱》中拣出来的，同时获得的材料还有梁山伯与祝英台、张生与红娘子什么的——虽然他对祖国的历史知之甚少，但好歹知道一些能够骗小女生眼泪的事件；尽管他引经据典的时候谬误百出，大致的情节固然没错，可是龙哥发现自己别想用任何典故来感动玲玲——听她嘴里说出“好感人啊！”之类的话，然后看着她的红眼圈去疼爱一番简直成了遥不可及的梦想。

所以，龙哥感到跟玲玲在一起越来越没有滋味。

这种感觉当然不一定是最近才有的，也许是从前没有在意吧……因为现在住在一起，亲密无间的代价就是越来越多地相互了解，这当然包括彼此在对方眼中的缺陷。

好吧，就算龙哥可以忽略玲玲的“薄情寡义”，更让他痛苦的事情还有三个呢。

其一是玲玲在购物时喜欢砍价，往往因为一角钱的便宜而将市场调查个遍，无论是买菜还是买软件。龙哥跟玲玲一起购物的时候首先感到浪费时间，其次感到浪费面子——他简直就要对这种行为嗤之以鼻，这哪是一个程序员的女友应该做的事啊！自己可是技术工作者，技术工作者的女朋友购物就应该爽快大方。龙哥认为只有心胸狭隘的妇女才会因为两毛钱的便宜而东挑西拣——你说这卖东西的人也要过活啊，何必计较那些蝇头小利呢？对不对？龙哥为了这事没少教育玲玲，最后闹得两人都很不快。

其二是对于龙哥而言，玲玲有一个很明显的缺陷——那就是嘴巴长得比较大。你看其实每个女孩子都或多或少会有些缺陷，不然大美女怎么就那么珍贵呢？所以龙哥开始根本就没觉得这有什么不妙，他自然而然习得一套“嘴大方便接吻”之类的自我平衡法来调节心情，这种心理平衡一直维持到一次公司聚会。那天，他失策地带上了自己的女友去吃酒席，而玲玲在餐桌上的即兴发言吸引了各种同事的目光，无意之间给龙哥听到这样四句对白：

“我说陶爷，你有没有发现龙哥的妹妹嘴巴不是一般的大啊……”

“你说玲玲啊，估计是龙哥给搞的。”

“我晕……你小子胡说些什么？”

“哇……她吃了不少东西啊，你看她的盘子，今晚龙哥一定得掏双份的钱……”

龙哥没有往下听，他愤然起立——上厕所去了。龙哥在厕所里面靠着木门捶胸顿足，暗自忧伤了一阵子。唉，命苦啊，咋就这么不巧呢？难道我堂堂赵振龙就要跟这样的女孩过一辈子吗？玲玲的这个无法打补丁的重大缺陷简直是对自己神圣爱情的亵渎……但怨天怨地怨父母，最后也没什么结果，龙哥只好再回到酒席上。他环顾四周，愈发觉得大家的女朋友都拥有一颗惹人怜爱的樱桃小嘴，更气人的是她们在自身的嘴的衬托下似乎哪一个都比玲玲漂亮。

那天晚上龙哥让玲玲一个人先回去，自己在角落里独自逐一品评同事的女友，试图发现一些不为人知的秘密来寻找新的心里平衡，遗憾的是他居然没找到什么了不得的线索，无非就是发现张三的女友发型不太合适，李四的女友三围比例略有失调，王二的女友是单眼皮——这年头，单眼皮的女生也有人要？

自那以后的日子里，龙哥连上街都不愿拉着玲玲的手，生怕自己对大嘴玲玲的爱意会惹来路人的嘲笑；实在必须牵手的时候，也是点到即止，像从前那样揽住玲玲腰身的走路方式被彻底杜绝了。龙哥尽力避免公司的同事再看到玲玲，只要有一次未能幸免，他便会长时间地陷入自卑和苦闷之中。

两个星期之后，龙哥又卖掉了自己的索尼DSC-F717数码照相机，换成了柯尼卡的低档胶片机，并把剩下来的钱存进了银行。玲玲私下里为龙哥开始懂得节俭而高兴，她自然不知道龙哥换相机的真正理由：F717拥有2/3英寸500万象素的HAD CCD感光器，这太可怕了——这样的相机会清晰、准确、完美地再现玲玲的大嘴缺陷；而如果选用传统照相机，定焦拍些远距离的相片，再洗得小一些，就能或多或少掩盖玲玲的大嘴。要知道不是每个男人都有漂亮老婆啊，索尼真是不懂得为自己这样的男人着想。



总之呢，这件事对龙哥的打击非常巨大，让他时常懊恼不已。本来两人都有自己的工作，彼此分配在亲密交流上面的时间往往不重合，这就使得很多小摩擦无法被及时化解——现在龙哥更是积极主动地抓住一些自己不愿容忍的矛盾，把它们发扬光大，同玲玲拌嘴吵架。玲玲哪里知道龙哥的意图，又苦于龙哥对自己不如从前那样温暖，所以她对每次拌嘴都是当仁不让，结果两人的关系开始糟糕起来。

你要知道，虽然两人从前也经常为一些小事争吵，但总会重归于好，因为那个时候龙哥和玲玲都很爱惜缘分——龙哥之所以爱惜缘分是因为他当时恰好对概率论涉猎不深，不晓得所谓缘分不过就是形式化的概率而已。概率，也就是可能性，也就是probability，又有什么好珍惜的？

终于有一次，玲玲受不了龙哥的无礼取闹，收拾东西搬出去住了。长达一个月的恋爱危机和情感冷战就此开始。

龙哥感到上帝对自己的待遇十分不公平。听某位影视界的老前辈说，上帝其实“一事无成”，无非就是人际关系好一点，才坐到如今的位置上……不信呢，你可以去看看他发给人类的那些宣传册子，真正轰轰烈烈的事业有哪一个是他自己做的。虽然当了大官，上帝的老毛病——爱捉弄穷苦劳动人民——还是没有彻底改正……不过龙哥还没来得及考证这句话的出处，上帝就给他来了一招狠的。

今年7月初，玲玲的父亲得了重病。究竟是什么病龙哥也不知道，因为他没问出来。他所知道的就是玲玲需要两万元给父亲治病，可是她自己的存款充其量只有一半。

应该不应该为玲玲凑足这笔钱呢？自己大不了是卖掉几台游戏机，其实搞定这些钱是没有困难的。如果是两人关系良好的时候一定没问题，但现在龙哥就要思考一下了。

还思考什么啊？不应该拿吗？赵振龙你也太没人性了吧？

不——有时候事情不是那么简单的。玲玲近来一直住在朋友家，而关于父亲的病她根本就没有跟龙哥提。龙哥还是通过自己的父母知道了玲玲父亲“重病在身”，可是当他打电话问玲玲时却被挡了回来：

“我爸爸很好，你爸才有病呢，我不要你管！”

“嘿，你这丫头，不管就不管。”

龙哥挂了电话之后心里一直很苦恼，到底应该怎么做呢？要不就算了吧，人家都不要自己帮忙，还凑什么热闹——想想看，一万块也不是小数目，既然你不知好歹，我就能省则省。龙哥这样告诫自己。

那么，以上这些想法自私吗？也许吧，管他呢，据说男人都是这样。据谁说的？忘了，管他呢，据说有人说过……

好，回忆了这么久，也该歇歇了。玲玲离开的时候没有搬走电脑，这台电脑就成了龙哥与外界沟通的重要工具之一。

现在，龙哥泡了一杯咖啡坐在电脑桌前，打开浏览器。

去哪儿逛一逛呢？猫扑大星球？好莱坞在线？

不如从常去的论坛开始吧。说是常去，其实自打玲玲离开之后龙哥也不怎么泡论坛了，他发觉电子游戏才是人生的真谛。

龙哥在地址栏键入熟悉的地址，然后回车，74151online的论坛界面就出现在眼前。他拖着滚动条向下翻页，没过两秒钟便被一个很长的帖子标题吸引过去。那条标题是这样写的：

“兄弟，厌烦了自己的女友吗？想背信弃义又于心不忍？何必呢，人生嘛，来来来，我告诉你解决方案，包你们完美分手，包你明天此时就可以自由自在去另寻新欢。怎么？不信？干看着标题当然没用啦，点击这里，所有苦恼立刻解决。好了好了……别光傻看着，Click Here！”

这张帖子的状态是点击量2550，人工浮动到首页21次，回帖0，发贴日期隐藏，末尾标注作者禁止跟贴。

怎么自己才两三个星期没上来逛，就出现了这么强的帖子？龙哥结合自己的痛处，被这个标题深深地感动了一把，他毫不犹豫地点击“在新窗口打开链接”，并把弹出的窗口最大化。

ASP页面执行时间：998.002毫秒；查询数据库：3次；警告：30分钟内无动作将被强制离线。下面是帖子的正文：

咱俩谁跟谁啊，我还不了解你？你的女友不够体贴，不够漂亮，口袋里又没钱对不对？你为什么喜欢她？还不是因为从前生活困顿，没得选。同居了吧？闹矛盾了吧？很痛苦是不是？分手吧，因为这不是你的错。就凭兄弟你看到这个帖子，你就应该拥有一个温柔美丽贤惠又富有的纯情小女生做女朋友。

快乐从明天开始，现在你需要做的是给你的女友打个电话，约她出来讲明白。下面我简单介绍一下分手的相关事宜：

首先你要让你的女友知道，这个世界上的感情有两种标准。一是俗情，就是滥，非要爱到你烦死我，我烦死你为止，这是传统的爱情标准，必须忠诚，到最后爱也得爱，不爱也得爱，被一个虚拟的责任镣铐终生，受尽煎熬；二是奇情，讲究缘分二字：缘来即爱，缘尽即止，爱得轻轻松松，不亦快哉！未了的情感会成为将来美好的回忆，成年之后，感情方面，回忆才是最珍贵的东西，现实绝对不是。

你要把上面这段话讲给你的女友听。讲的时候要有感情，最好是有感触。然后你告诉她，你发觉两人情缘暂时已尽——本来就是嘛，你们都需要新的生活。如果你的女朋友很聪明，你这么说过之后她就会了解并支持你的决定；如果她智商不高或者持反对意见，你一个耳光打过去就可以辅助她理解我如上的观点并证明你们感情的破裂。

哎——别不忍心啊哥们儿，未来的路还很长，分手以后两人都有更多机会体验人世百态，接触从前想不到的东西，生活会更丰富多彩，记住：自由比燃尽的感情更值得追求。再说，二十多岁的年轻人，无论如何，事业最重要。

其次，安排一下分手后的财产归属问题。男人嘛，别惯着，值钱的东西就随她挑吧。别忘了把她送你的礼物什么的都如数归还，实在很珍贵的也不妨留下卖钱，告诉她你弄丢了。

再次，向她解释清楚，你并非是因为有新欢才要求分手，纯粹是由于缘分已尽，而且这个决定你考虑了很久，绝对不是看了网上的帖子突发奇想提出分手的。可能撒这个谎的时候你自己都会觉得肉麻，但这个谎话有助于对方平缓心情，不行你就多练习几天。

最后是送别，一定要像个男子汉，给她最后一个拥吻，但别再有非分之想。送她到火车站，至少是汽车站，唱首歌看着她离开你，不过如果唱不好就干脆别做声，只是凝视着她，表情一定要诚恳。千万不要留联系方式，否则死灰复燃的可能性高达80%以上。将来可能真有什么事情需要彼此帮忙的，但最多留个电子邮件地址，最好是收费邮箱，方便必要的时候设置拒收。

下面说说善后工作。回家的路上买些手绢和啤酒。呵呵……你开玩笑，你不会落泪？别逗了哥们儿，你要是那样的人，早就一脚踹开女友了，何必来看我的帖子——手绢要买纯棉的，切忌晴纶。啤酒看着办吧，我推荐青岛纯生。至于买几瓶，看你的酒量而定，喝到半醉为止，别喝冒了，不然没人替你收拾。

第二天早上起来，你就可以去寻找新的生活啦，记着坚持一个月不陷入深沉回忆，多预备酒，多工作，基本上所有的伤口都会自然愈合。

还看什么？大哥，我说你呢，还看什么？还不快拨电话？

作者：飞火流星

龙哥看得眼都直了，半晌才回过神来。天哪，这帖子不就是为自己量身定做的吗？作者是谁呢？飞火流星？那是谁？没听说过，真是一个神人。

龙哥拿鼠标在文本域周围随便点了一阵，顺便背诵着帖子里面的段落，他心跳加速，极度焦虑，就是拿不定主意。要不要按照帖子上说的去做呢？那样可以暂时一了百了，而且他坚信凭借自己的条件和无量的前途，将来一定可以找到更完美的女朋友。

如果玲玲不同意呢？不会的……她可不是那种认为只要死缠烂打就能呆在一起一辈子的女孩子，问题是玲玲会怎么想呢？在她遇到家庭困难的时候，就这样不明不白被男朋友抛弃，是不是太可怜了一点？是不是呢？

还有，我赵振龙是不是有点太不仗义了？好吧——龙哥抿紧嘴唇做了一个决定——分手之前就送给玲玲一万元，当作分手经费，也算是尽了一个男朋友的职责。嗯，这个想法有价值，而且够义气。

对。事不宜迟。龙哥离开电脑桌，从桌子底下找到电话线的水晶头连接到话机上，拨打玲玲朋友家的号码。

838……等等，再想想，哥们儿，龙哥对自己说，这可不是开玩笑，一辈子的事儿啊。

龙哥放下话筒，开始在屋子里来回走动。

这时候天色已经很晚，窗外的高楼大厦都点亮了灯火，城市夜晚流光溢彩的暧昧和坦荡气氛都以屋内游荡的乙醇分子为载体悄悄溶入龙哥发昏的脑袋，督促着他快做出最后的抉择。

龙哥关紧门窗，打开空调，独自坐回椅子上盯着显示器上的文字。这究竟是哪位仙人发的帖子呢？龙哥习惯性地把鼠标指针移向发贴人“飞火流星”的ID，点击旁边的“查看作者详情”按钮，但弹出的信息却是：

“来自202.104.136.3的朋友，您需要登录后才能使用该功能。您现在处于离线状态，单击这里登录。”

真麻烦，龙哥一只手端着咖啡，懒得再次输入用户名和密码，索性关闭了电脑。

“缘分，”龙哥嘴里嘟囔着，“概率。”

突然，龙哥从裤子口袋里面摸出一枚硬币。

“正面是分手，反面是不分手。”他郑重地说。

叮的一声，硬币被龙哥抛向空中，然后落地。

是正面向上。

“神啊，这可是你的决定，出了问题可别怪我。”龙哥一口喝下整杯苦咖啡，“好，分手。就这样。”

他再次拿起电话，拨号，等待玲玲接听。

“你好，咳……我是赵振龙，玲玲在吗？”

“哦……稍等……”

“喂？”玲玲略嫌沙哑的嗓音从听筒里传进龙哥的耳朵。

“玲玲？你……你……嗓子怎么了？没睡好？”

“没什么……有点感冒。你有事吗？”

“嗯……有些事情，我……咳……咳……想跟你说明白。你现在能出来一下吗？”

“现在？我……什么事啊？电话里不能说么？你是不是着凉了不知道吃什么药？”

“不是……咳……我去找你吧。”

“不……我这里不方便，你一定要今晚说啊？”

“不错。今晚。要不然……”

“别要不然了，我去找你吧。你在……在……在家里？”

“对。”

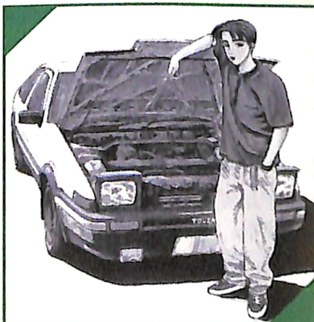
“好吧，你等等，我就去。”

“OK，路上小心一点。”

“知道了。”

这回是玲玲先挂了电话，龙哥条件反射似的苦笑了一下。为了在半个小时以后的对话中保持伶俐的口齿，他又喝了两口急支糖浆。

现在要做的事情就只有等待了。龙哥把椅子拉到电视机前面，打开PS2，在光驱里放入了一张《头文字D》，开始挑战第29关。由于酒井开局时便超出了龙哥好几个车位的距离，随后的追逐必须谨慎，任何弯道都不可以出错……时间过得很快，激烈的竞速让龙哥分不出时间考虑别的事情，转眼到了最后一关，文太倒是很有做父亲的风范，主动让先100米，但他老人家的实力也不是盖的；说



时迟，那时快，就在秋明下坡道的某一个弯处——龙哥突然按下了暂停，接下来是退出光盘，放入一张CD，Reset。

“这破游戏，”龙哥舒展着身体说，“我需要放松，我现在需要的是放松。嗯……明日此时……我就……自由了。”

龙哥放进PS2的是一张植松伸夫的音乐专辑，现在，那些抑或在游戏中出现过的似曾相识的曲子从扬声器中迸出，龙哥闭上眼睛安静地聆听。

日本人的音乐就是细腻啊，龙哥陷入无限的遐想，这就是完美，我要的就是完美。一个完美的女朋友，陪我一起聆听这样的音乐……对了，上次和玲玲一起去听音乐会是什么时候来着？好像记不得了。

当“People Of Maya”演奏到一半时，门铃发出响声。龙哥立刻从椅子上跳起来，关闭游戏机和电视机的电源，然后走到门口打开了门。

玲玲提着一袋荔枝站在门口，用一双被哀怨入侵过的清纯的大眼睛看着龙哥。她身穿着那件平时最喜欢的粉红色的吊带裙，在腰部打了一个蝴蝶结，隐隐现出龙哥所熟悉的玲珑身段。刹那间龙哥好像要抛开一切矛盾，将眼前的女孩子再次拥入怀中——可是他马上清醒过来，强制自己的身体停止所有不正当的反应。为了增强隔阂，他特意朝着玲玲的大嘴多看了几眼。

啧啧……真大啊，龙哥心里说。

“让我进去啊。”玲玲抗议道。

“哦……是。”龙哥让开路，玲玲走进屋子，将手里的荔枝放在茶几上面，随即坐在龙哥的床头。

“你又请人来喝酒啦？”玲玲问。

“是……我……这个不关你的事。”龙哥关上大门，坐到玲玲对面。

“你找我要说什么？”

“我……玲玲，我想告诉你我对感情的看法。”

“嗯？”玲玲不大明白龙哥的话。

“玲玲，我跟你说，世界上的感情有两种标准。一是……是……俗情，就是滥，非要爱到你烦死我，我烦死你为止，这是传统的爱情标准，必须忠诚，到最后……就是说……爱也得爱，不爱也得爱，被一个虚拟的责任镣铐终生，受尽煎熬；二是……是……

“奇情。”玲玲说，同时她的脸上现出忍俊不禁和伤感无奈的混合表情。

“对，奇情……妈呀，你怎么知道？”龙哥吓了一跳。

“我……因为……这话不是李敖说的吗？他有一篇文章就叫《俗情与奇情》。”玲玲淡淡地说。

“哦……你读过是吧？那也不要这样接我的话嘛，搞得我都没信心了。这奇情呢，就讲究一个‘缘’。缘来即爱，缘尽即止，爱得轻轻松松，不亦快哉！最后没了结的情感一定会成为将来美好的回忆。你也读过那篇文章，那太好了。你知道，成年之后，在感情方面，回忆才是最珍贵的东西，现实绝对不是。”

“那又怎么啦？”玲玲紧张的问。

“你……听不懂……我的意思？”龙哥试探着提示，“你想，我们之间的感情……”

“我们……”玲玲似乎呆了一下。

“是的。我们之间。”

“龙哥，你……你是不是不想要我了？”玲玲果然聪颖过人，加上女孩子特有的第六感，她立即体会到龙哥今晚的用心，于是很快眼圈发红——这可不是装出来的——接着两行泪水便夺眶而出。

“呃……我……不错。”龙哥心里一阵阵发慌，他恨不得趁此机会跟玲玲和解算了，可是一种莫名其妙的罪恶感驱使他继续表演下去，只是为了获得传说中的自由。不能退缩，不能被女人的眼泪吓倒！

“龙哥……我……我以后不发脾气了，我……”

“不是不是，不是那么回事儿，你……玲玲，你别哭，听我说，这是两码事儿。”龙哥将挂在显示器上方的眼睛布递给玲玲让她擦泪。

“我真后悔，”玲玲接过眼睛布擦拭着粉里透红的脸蛋，“我……其实……龙哥……其是你……”

“唉，缘分嘛，我们都需要新的生活，新的……事业。”龙哥心想，那个飞火流星真能胡诌，这种情况下谁忍心给自己的女友来一巴掌呢？这不是开星际玩笑嘛！

“龙哥……咱们在一起这么多年了，”玲玲委屈地说，“你还不知道我爱你吗？”

“我知道，玲玲，我也一直爱你啊。”

“那你……”

“当然现在不爱了。”龙哥咬着牙说。

“龙哥，都是我不好……”玲玲一伤心，泪水又泛滥起来。这次龙哥只好起身去浴室里拿了毛巾递给她，而玲玲就顺势起身保住了龙哥的身子。

“龙哥，这几天我一直好难过，你别丢下我。”玲玲伤心地说，样子楚楚动人，可怜极了。

怜香惜玉之意在龙哥心中一闪而过，他开始暗忖你怎么早不这样，平时看起来是蛮坚强的小姑娘嘛！

玲玲看到龙哥没反应，便将双手抱得更紧一些。

“快放开，”龙哥说，“咳……咳……你让我喘不过气来……”

“对不起……”

玲玲听到龙哥咳嗽的声音便立刻松开了手。

“你吃药了吗？”玲玲顾不得擦掉脸上的泪水，仰起脑袋看着龙哥问。

“吃了。我有急支糖浆，很管用。”龙哥避开玲玲的目光，对着墙壁说。

“那药医不好病啊，我给你带了橘红丸，在这里……”

玲玲离开龙哥，从茶几上拿起装满荔枝的袋子打开，鲜嫩的荔枝中间居然藏着一盒橘红丸。玲玲那出那盒药回到龙哥身边，龙哥这才朝玲玲看了一眼。

说实话，龙哥多想因为这件事而感动啊，玲玲仅仅是在电话里听到自己咳嗽了一声，就专门拿来了药，这不是明摆着想跟自己和好吗？不行，办不到。不说别的，光是玲玲现在落泪的邋遢样子，配上她独一无二的大嘴，便让龙哥心中升起厌烦的情绪。

龙哥伸手夺过橘红丸，将它扔在床上。

“玲玲，谢谢你对我的关心。谢谢你。但我们之间的缘分……”

“我不要听什么缘分，我只问你，你还喜欢不喜欢我？”玲玲问。

“我……不喜欢你了。”龙哥希望说得斩钉截铁，但出口的时候居然还是打了嗝。

“那你证明给我看。”

“什么？”龙哥有点摸不着头脑。

“你怎么证明你不喜欢我？”玲玲抽泣着发问，那样子像极了受伤的小兔子。

她这是要我给她一耳光？龙哥心里直发毛，不是吧？没必要吧？难道分手过程一定要像那个鬼帖子里说的那样进展？怎么会如此邪门儿呢？

“你要我证明我不喜欢你？”龙哥呆呆地说。

“嗯。”玲玲点点头，更多的泪滴顺势落在她的吊带裙上。

“那我打你好不好？”

“你……好。你打我吧。”

“闭眼。”龙哥简洁地发令。

玲玲缓缓地闭上双眼，仰起脸。

此刻屋里一片宁静，除了偶尔没有被玲玲忍住的抽泣声之外，一切都是一片死寂，好像时间突然停止了，好像从前发生的一切都是幻觉。如果一切可以重来，哪怕能提前Save一下，也许龙哥不会选择走上这条路呢……

现在，一个非常不合格的轻柔的耳光落在玲玲的左脸上。这个耳光轻得不足以抹去玲玲脸上交错的泪痕，更不足以为这块肌肤带来丝毫印记。

“Sorry，我本来想给你一个大耳光的。见笑了。”龙哥诚挚地道歉。

“我知道。”玲玲睁开眼，黑色的双眸原本布满了血丝，此刻被泪水洗过之后倒显得晶莹透彻了一些；不过挨过耳光之后，玲玲的双眼对忧伤的表现力似乎增加了好几倍，带给龙哥脉冲式的强烈的负罪感，龙哥在心底里把那个飞火流星的祖宗十八代都骂了一遍。

“现在我信了。”玲玲吃力地挤出一个微笑，而龙哥就盯着玲玲的大嘴。

“你信了？知道我已经……就是说我们的缘分……就是说我们……你同意分手了？”

“我同意了。”玲玲垂下湿润的睫毛，轻轻点了点头。

“好的，其实未来的路还很长，分手以后我们都有更多的机会……接触从前想不到的东西，生活会更……丰富多彩，玲玲，我曾经爱过你，但你要记住，自由比燃尽的感情更值得……值得……

“值得追求。”玲玲用纤细而沙哑的声音提醒道。

“对，玲玲……你……最近有没有上网？”龙哥心跳加速。

“没。”玲玲的样子不像说谎。

“那……我刚才说的话又出自李敖的文章？”

“我不知道……龙哥……我什么都不知道……我错了……我好难过……”玲玲显出凄迷的脸色。

“什么错了……算了算了，玲玲，别难过，真的，现在是专注事业的年龄，我们享了几年的福分，我看还是单身有助于将来事业的发展。”说到这里，

龙哥坚信分手计划已经基本上大功告成了，“玲玲，我最后吻你一次不拒绝吧？”

“龙……哥……”

龙哥不由分说就把玲玲揽入怀中，扶起她的头，深沉地吻了下去。玲玲倒是十分配合，显得无限珍惜这最后一次拥吻。

过了几分钟，两人几乎是同时放松了双臂，离开彼此的怀抱。

“还是张学友有创意。吻别，既凄美，又动人。总在刹那间，有一些感觉，发过的誓纯粹是放屁；就在一转眼，发现你的嘴，已经陌生不再像从前……”龙哥煞有介事地说。

玲玲只是沉默，并不表示自己的见解，她知道改编歌词是龙哥最自以为是的拿手好戏，要不是今天心情不好，龙哥随便翻出十首八首流行歌曲从头到尾信口窜改一通都勿须见怪。

“对了，”龙哥沉思了片刻，“关于你老爸的病……”

“不碍事了，我已经凑够了钱。”

“不是吧？你哪来那么多钱？”

“我还有亲戚呢，龙哥，我知道你不是见死不救的人，但我爸爸真的没事了。”

“真的没事了？”

“嗯。”玲玲坐回床边，擦掉脸上残余的泪水。

“这算是你最后一次骗我吧？”

“我没有骗你……你不信就打电话给我们家吧，你也知道号码。”

“好吧，我暂时相信。如果以后有什么需要，别忘了我这个朋友。我的邮件地址你知道吧？以后就用它联系了，我的电话号码都会换的。”

“嗯。”

“你要相信，我考虑了很久才做出这个决定。缘分……没法挽留，我不是因为最近吵架突发奇想才要求分开的。”

“嗯……我信。”

“玲玲？”

“嗯？”

“我对不起你。”

龙哥感到自己说了一句临时的真心话，在十秒钟之前这五个字还没有从他的大脑里生成。龙哥说出这句话自己都觉得奇怪，可心情却略显舒畅了一些。

“我……不会……不会怪你的。”玲玲又低下头。

“玲玲，我过几天就要搬走了，这里的东西那些是你想要的都拿走吧，那台电脑我过两天找人给你送……”

“不用了，我什么都不要。”说到最后一个字的时候玲玲的声线已经有些缥缈。

“可电脑是你买的，还有这里的……”

“我什么都不要，什么都不要……”玲玲拼命的摇头，泪湿双眼始终没有正视龙哥，“我要走，我要离开这儿……”

“玲玲……你……”

“我什么都不要……你送我走吧，龙哥，我求求你了……我不要电脑，不要电饭锅，不要衣服，不要软件，我讨厌写程序……我只想要你送我离开这儿……求你了……”玲玲说着又哭了起来。

龙哥只好再从浴室里拿出一条干毛巾给玲玲擦脸，然后扶着她站起来，把她抱在怀里，感受着这个可怜的女孩子颤抖中的身体。

玲玲哭个不停，好像无法控制自己的情绪，好像马上就要崩溃下来陷入昏迷……龙哥抱着玲玲，拍打着她的背部，却再也想不出额外的安慰方式。

十几秒钟的时间里，所有与怜爱、厌烦、不安和谴责有关的情感都开始在龙哥当前活动的意识群中泛滥，它们在龙哥的脑子里东飘西荡，肆意传染，彼此发生无法形状的微观反应，生成一种令人在筋疲力尽中渴望解脱的愿望。

玲玲呢，她可能还从来没有这么伤心过吧。能让自己的女朋友难过到这种程度，估计未必什么人都干得出来……龙哥暗自寻思，赵振龙啊，你可真行，强就一个字，我只说一次，不是吹出来的。

玲玲渐渐控制住了自己的宣泄手法，哭得越来越轻，最后停顿了大概半分钟。她低着头推开龙哥，一个人跑进了洗手间。

龙哥木然地站在屋子里，一动也不动。洗手间里响起了水流的声音，再过一会儿，玲玲带着憔悴的面容走了出来，用肿胀不堪的眼睛看着龙哥。

“走吧。”玲玲轻声说。

“好……好，走。”龙哥说着便走到衣柜前面，拉开门取出一件新的T恤换上。

这是一件印有《生化危机0》标志图案的黑色T恤衫，是龙哥熟悉的某个电玩杂志编辑赠送的。玲玲很喜欢瑞贝卡这个角色，原因不得而知，可能由于瑞贝卡与比尔共同历险的过程也是由她与龙哥两人携手实现的——但瑞贝卡和比尔最后还是分开了，所以龙哥穿上这件T恤为女友送行也显得颇有意味，这个选择好像很专业。

玲玲肿大的双眼皮疲惫地保护着一对失神的瞳孔，它们将她的视线聚焦在生化危机的标志上面，过了半晌，玲玲收回目光，这才注意到龙哥手里的一件毛茸茸的玩具。



那是一只流氓兔，刚才放在衣柜里的。玲玲刚到深圳时，龙哥跑遍了东门的玩具店才买到这么一个令她中意的兔子，那时候玲玲抱着流氓兔，幸福地依偎在龙哥的臂弯之中，龙哥就搂着玲玲一起去吃麦当劳……那些时光好像差一点就会成为永恒，结果呢，你看，还是出了茬子。

“这个你拿去吧，去年你还老抱着它睡觉呢。”龙哥走上前去将流氓兔呈上。

“嗯……谢谢你。”玲玲接过曾经钟爱的玩具抱在怀里，对这个女孩儿来说，好像任何新的触痛都已经不能再叠加到情感中枢，她的心灵因为集中处理了过多的悲伤而处于当机状态。

龙哥从饮水机里打了热水给玲玲喝下，然后牵着她的手打开门走了出去。

益田花园24栋的客户电梯从15楼下降，缓缓停止在一楼。银白色的庭院铁门被一只手推开，接着龙哥先走了出来，后面跟着他曾经深爱的大嘴女朋友。

现在是夜里22时34分，103的末班可能赶不上了，龙哥牵着女友的手一言不发地走出小巷子，在福强路上朝益田花园公交汽车站的反方向行走，在工商银行前面的十字路口前驻足，预备挥手截住在他们身边放慢速度的出租车。

玲玲抱着流氓兔，单薄而秀美的身影在被路灯倾斜地打在马路上，从影子来看，旁边高出她一头的那个男人好像还会一直保护自己，直到天明，直到这些影子消失，好像两人之间并没有发生过什么不快。



龙哥突然想起来，飞火流星建议在这个时刻唱歌。唱歌可是龙哥的长处之一，于是他轻轻地唱了起来。

“轻轻的我将离开你，请将眼角的泪拭去……漫漫长夜里，未来日子里，亲爱的你别为我哭泣……”

短短的几句，龙哥就唱出了感觉，于是他的声音也逐渐加大。

玲玲仰起俊俏的脸——要不是有那张大嘴的话——安静地看着龙哥，瞬间她的双眼中又凝聚了泪花，好像负责伤感的神经经过几分钟的休息又重新开始工作了。

“前方的路虽然太凄迷，请在笑容里为我祝福……虽然迎着风，虽然下着雨，我在风雨之中念着你……”

龙哥一面唱着，突然感到一种前所未有的哀伤如暴风雨般排山倒海地袭来，上次给玲玲唱歌的时候多快活啊！如今为了接着唱下去，龙哥不得不开始在心里安慰自己了：赵振龙，你给我顶住，顶住……你可别真哭出来，那可就没面子了啊……

“没有你的日子里，我会更加珍惜自己，没有我的岁月里，你要保重你自己……”

别哭……马上就唱完了，就剩四句了，赵振龙，你别这么不争气。龙哥暗自给自己加油。这时候玲玲已经开始凝视远方的马路和霓虹灯光，她将心爱的流氓兔放到嘴边亲吻，然后紧紧抱在怀中。

“你问我何时归故里，我也轻声地问自己……

不是在此时，不知在何时……我想大约会……”

真不争气啊，龙哥终于唱走了调，他停下来，用半截袖子擦了一下眼睛，然后颤抖着继续。

“不是在此时……不知在何时……我想……大约……大约会是在冬季……”

龙哥知道深圳是没有冬季的。为了避免进一步出丑，他唱到“不是在此时”的时候就已经开始挥手拦车了。就是在此时，一辆红色的出租车停在他们的面前。

刚好唱完最后一句，龙哥为玲玲拉开了前坐的车门。

“走吧。”龙哥吸了吸鼻子，深深的呼吸几口夜间的空气，之后就吐出这两个字。

玲玲搂住龙哥的脖子，吻了龙哥的嘴，之后就钻进了出租车。

“我走啦，龙哥，我爱你……你……以后要保重，好好照顾自己。”

“好……我也正要……正打算跟你这么说呢，我……”

嘭的一声，车门关上了。

龙哥的话没有说完，他看着车子启动，离开辅道开上马路，驶进远方灯火辉煌的夜晚，载着曾经打算爱他一辈子的女孩儿离开他的视线。而这一切，都是他自己一手造就的。

现在玲玲走了，他满意了吗？

龙哥又想到跟玲玲情深意浓的那些日子，在大学里，一次吃冰激凌的时候，玲玲害羞地小声说，她想要嫁给自己。也许你会否认，也许不会，当一个女孩子说出“我要嫁给你”这五个字的时候，就算她嘴巴大了一点，这句话听在你心里还是甜甜的，又温馨，又得意。龙哥知道小女孩的那种情怀，有时候她对你的爱成了生命的一部分，她对你的信任、依赖和奉献，通过每一个温柔的接触都体现得出来；她不奢求什么，不挑剔什么，只要跟你在一起就足够快乐和幸福。

算了，都分开了，还想那些有什么意义，大老爷们儿，又不是没别的事做。回家吧，这下自由啦！

龙哥扭过头走向回家的路，可是心情却无比沉重，似乎自己做了一件愚蠢透顶的傻事。刚开始这种心情并没有把龙哥怎么样，可是离家越近，痛苦的感觉就愈发明显，好像要吞噬掉龙哥的所有意识。

当龙哥想到玲玲孤独地坐在出租车上，身穿性感的吊带裙，紧紧拥抱着流氓兔，在被遗弃的寂寞中远离益田花园的时候，他的脸突然抽搐起来，鼻子一酸，哭了。

龙哥停下来靠着路边的栅栏，用双手撩起《生化危机0》的标志盖住自己走了形的五官。

“哎……别哭啊哥们儿，”龙哥对自己说，“哎……你哭什么呀，这就是人生的正常经历嘛……我说……不就这么点小事，哎……算了算了……我说兄弟，算了啊……可别来这个，真的，别哭，好了，别哭别哭……”

可是泪水居然不听指挥，而且龙哥的心里依旧像插了刀子一样疼痛；不知道是心痛引发了泪水，还是泪水引发了心痛，总之这二者现在是联合起来为难龙哥。

“好，哭吧，先哭一下也行……好，想一想有什么事情做，回家以后先洗个澡，这星期都不上班，不过这是淡季啊……最近也没什么游戏玩，要不就去大梅沙看海……不行……你小子怎么想到这么猥琐的活动……”龙哥不停地用鼻子抽泣，用T恤揉眼睛，用手背抹去泪迹，“9月份有东京游戏展，到时候会宣布《FFXII》，哦对了，东京游戏展是9月26日，那天GBA的《合金弹头》发售……要不去买一盘？还是自己烧？买吧……不值，算了，PSP都快出了……现在让我来想想，PSP说是什么时候公布样机来着？明年E3吧？之前就可以玩到《FFXII》了……我得提前买一套50000型的机器，带BB UNIT那一套，现在2700元差不多……哦……《红侠乔伊》还没通关，听说《FFCC》恶评如潮？现在NGC没什么东西玩啊……行了明天事儿多着呢，先别哭了，先停一下不行吗……呜呜……”

不管龙哥怎么打茬，心痛和眼泪就是不听话，好像自己的情感根本就无视任何口头上的小把戏。龙哥初次发觉情感和意识的对立，悲痛中又混入了三分恐惧，他好像听得到自己的情感神经在冷笑：你不就是嘴里能说吗？你说啊，接着说啊，我就是不鸟你，我难过我的，关你屁事。

“你再哭我不客气了啊？”龙哥威胁自己，他倒是知道一种中止悲伤的方法，而且成本低，风险小，见效快。

啪！啪！啪！

龙哥左右开工，用足了力气在自己的脸上抽了三个大耳光。

果然，这种剧烈的刺激和震动让他清醒了许多，心灵的伤痛立刻给肉体的伤痛让了位置，泪水不再流下。

“贱！就是贱！”龙哥丝毫不留情面地批评了自己，随后他整理好衣衫，拐进住宅区。

“打架啦？”楼管员从警卫亭中看到了龙哥落魄的模样。

“没。”龙哥爱理不理地从警卫亭边上走过。

“女朋友呢？”楼管员笑了，显然龙哥和玲玲刚才出去的时候也被他看在眼里。

龙哥好像没听见一样，头也不会，一言不发，按下密码拉开庭院大门走进了楼房。

电梯从1楼上升到15楼，随后龙哥打开门走进房间，点亮吊灯。

正对着衣柜门上的镜子，龙哥看到自己双颊上红红的指印。

“其实也没必要那么用力的。”龙哥自言自语，脱下衣服，走进洗手间大肆清洗了一番。

现在到了23时23分。该做什么呢？龙哥现在什么都不敢多想，生怕某个念头会链接到刚才的痛苦经历，再让自己的情感失控。这时候，一个没有关联到悲伤的想法在龙哥的眼前闪过：不如给那位飞火流星回个帖子，赞赏一下他的馊主意。对，事不宜迟。

龙哥来到电脑前，启动Windows 2000，登入互联网，查询到刚才保存在浏览器中的地址，回车等待进入。在论坛的主界面，龙哥输入了自己的ID“他二叔”和密码“2nduncle”。

“他二叔，欢迎你来到74151在线客户论坛。单



击这里继续浏览上次的主题。”

保留离线时的浏览状态是龙哥非常喜欢的一个功能，尽管这个功能增加了服务器的负担，龙哥始终认为方便客户才是最重要的。

飞火流星的帖子还在，点击量增加到了2599次，龙哥进入帖子才想起来作者禁止回帖。真见鬼，敢胡说八道还怕被人骂不成？嘿……我今天非要回贴。

龙哥点击“发表新话题”按钮，另开了一张帖子。主题为“飞火流星，你这个禽兽……”

帖子的内容很简单：

现在我跟女友分手了。我们一直吵架，但也没到非分手不可的地步。我是因为看了你的帖子，才出此下策。哥们儿，你真强，强得无边无垠，强得浩瀚广博。是你——给了我自由……你现在在哪儿？不管你在哪儿，我谨代表我自己和我昨天的女朋友预祝你最爱的人哪天出门被出租车轧……不说出人命了，至少轧断双腿。谢谢你！

接下来，龙哥在高级功能中选择了“自动上浮5次（当本贴被刷入第2页时使用该动作，每次需要200分用户积分）”，然后单击“发表话题”按钮。

帖子提交后，龙哥呆头呆脑地盯着CRT显示器，再次被伤感的情绪包围——只是这次心痛的程度稍缓，还不至于立刻就需要用泪水宣泄。

我是不是在推脱责任？龙哥问自己，这怎么成了飞火流星的错啦？呵呵……可笑，也许我该请他来喝深圳喝一杯，而不是恶毒地咒念人家呢！赵振龙啊，想不到你是这么绝情的人，如果以后真的遇到了漂亮女孩儿，温柔体贴的，你就会爱她一辈子吗？恐怕还得看什么缘分，最后投硬币来决定要不要在一起吧。话又说回来，漂亮女孩儿凭什么就会喜欢你赵振龙呢？你算什么啊？你有前途吗？你值得美女来爱吗？看看自己的样子，实在是可笑……

龙哥越想越难过，他不停地威胁自己：我告诉你，别哭，不然我还抽你。

他从椅子上站起来，再坐下，再站起来，在屋子里四处游荡了一番，捅一捅Xbox，摸一摸PS2，拿起GBA SP再放下，他感到自己没有情绪玩任何游戏，而且愈发地无所事事。他只想大醉一场，又希望明天醒来一切都回复到前天的样子。飞火流星说得对，他需要酒来麻醉自己，需要纯棉的手绢来擦干泪水。可是这两样东西恰好都缺货——后者还可以用毛巾被什么的来代替，但酒已经被喝光了最后一瓶。

龙哥恳求上帝原谅自己，恳求苍天让时光倒流，恳求神灵保佑玲玲以后少受点苦，开心一些；他又希望自己还有时间来仔细考虑究竟有没有分手的必要，但不久便发现所有的冥想都是徒劳的。

此刻玲玲还在出租车上吗？或者她已经到了朋友家？她会怎么跟朋友解释呢？说到解释，龙哥都不知道自己春节回家之后如何面对父母的期盼。

罢了，罢了，一切都会好起来的。无论如何要相信生活嘛！

当龙哥的注意力再次回到显示屏幕上时，他发现自己的帖子有了新的状态：

点击量20，回帖3。

龙哥立刻点进帖子。

第一个回复是这样的：

内容：楼主，你有病啊？
作者：叶惠美【区域管理员】

哼，龙哥冷哼一声，区区一个管理员也来取笑我，你二叔我在这里发帖子是给你们面子……你懂得我的痛苦？在网络世界里，一个帖子的发起人通常被称为"楼主"，而接下来的回帖则按照次序依次以楼层冠名。这种习惯据说来源于猫扑。

第二个回复是这样的：

内容：他二叔，节哀吧。
作者：撒拿旦【版主】

还是版主有涵养。龙哥想。

可是突然间，龙哥像触了电一般浑身震动了一下，双眼直勾勾地盯着显示器，嘴巴张得老大，好像被雷劈中后不相信自己已经死亡的样子。

因为他看到了同屏显示的第三个回复。

这第三个回复仍然来自"叶惠美"，仍然只有区区几句话：

内容：楼主，你中计了——
他二叔现在的IP地址：202.104.136.3；此IP活动时间："飞火流星，你这个……"发贴时。
飞火流星的IP地址：202.104.136.3；此IP活动时间："兄弟，厌烦了自己……"发贴时。
作者：叶惠美【区域管理员】

龙哥好歹还是学计算机的，眼前两个相等的IP地址和自己接入互联网的方式明确地告诉自己，飞火流星是在这间屋子里用这台电脑发了那个让指导他走到这一步的帖子。

天哪……天哪！这怎么可能？龙哥可以百分之一万地肯定自己没有在梦游的时候起床发过帖子，而前来喝酒的朋友们压根儿就没动过他的电脑。现在，结论只有一个——帖子是玲玲发的。

龙哥感到自己的双手在颤抖，不听使唤，他努力平稳心态，告诫自己先冷静下来，随后在底楼回贴：

"楼上的叶大侠，能不能公开一下飞火流星那个帖子的发贴时间？"

"上MSN。我是waistcoat@74151online.com。"过了片刻，叶惠美回应道。

龙哥忙不迭地打开MSN，登入后将叶惠美加入到联系人中。

"别叫我叶大侠，这是周杰伦母亲的名字，也是他下一张专辑的名字。"

"周杰伦要出新专辑了？"

"你火星人啊？"

"不好意思……什么时候出了我一定买。飞火流星那个帖子什么时候发的，方便告诉一下吗？对我非常重要。"龙哥用纯熟的五笔字型飞快地输入汉字。公司的程序员中只有他会这个输入法。

"7月初发的，我给你看看，稍等……"

7月初……不错，不错，玲玲7月8日来过一次，说是要纪念普通高等学校招生全国统一考试结束，搞得龙哥哭笑不得。其实龙哥知道，她还不是来寻求和解的，总有话欲言又止。但她不说破，龙哥也不提，后来不知道因为什么鸡毛蒜皮的小事情，龙哥又把玲玲晾在一旁，自己睡觉了。等他醒来，玲玲已经不在屋里。

"他二叔？"

"是，是，我在。"

"发贴日期是隐藏的，不过我有服务器记录，应该是7月8号19点30分。"

"知道了……谢谢。"

"是你哥们儿发的贴吧？强啊，介绍一下？我一开始还以为你自己在演双簧。"

"那哪儿能，我是你们的老用户了……你……你也想跟女友分手？"

"汗……我哪里有那么奢侈。哪像你们这些帅哥说换就换。我好不容易才泡到一个，虽然不怎么漂亮，不是很温柔，家里又没钱，总比没有强——先用着嘛。"

"那是……那是……我先下了，有点事，回头联系。"

"OK，bye for now！"

龙哥靠在椅子的靠背上，不禁失笑，玲玲啊，你干嘛发这样的帖子呢？难道你也想要我放弃你？也许是一时气愤吧……原来自己那点心事玲玲都知道，龙哥感到无奈和羞愧，自己刚才的每一句话岂不是都在玲玲的算计中？怪不得她知道帖子里的文字——她会看到我的回帖吗？

龙哥早该想到，其实玲玲也来过这个论坛，有一次玲玲出差，龙哥冒充阔少在74151online上面大放厥词，用刘总经理的生活条件把自己包装了一番，向论坛的网民大肆宣扬自由爱情理论，就"如何面对一个女人的面孔过一辈子"、"恋爱婚姻承包责任制是否合理"、"美女共享主义与情人更新的关系"等问题进行了深入细致的分析，也因此而跟一个署名"Snoopy"的女访客笔战不休，两人的帖子发了十几页，总计三万字有余，最后龙哥以一句台词结尾："爷们儿我一秒钟几十万上下，难得有闲工夫跟你们这些小市民胡扯，见你的鬼去吧！"——结果他做梦也没想到，这个"Snoopy"居然就是玲玲。回头两人见面，玲玲劈头盖脸就来了一句："楼主，你的宝马呢？你不是一秒钟几十万上下吗？干嘛搭公车来啊？"弄得龙哥无限尴尬，恨不得就地葬身公车轮下。

龙哥想到自己跟玲玲那次大闹74151online论坛，还因此而得到坛主授予的"The Best Menstruation Topic"称号，脸上起了一阵鸡皮疙瘩。现在，龙哥又失算了，他怎么可能想到玲玲会主动发出那样一个古怪的帖子呢？龙哥的思想已经由单纯的悲伤混入了几分烦躁和愤怒，他发觉自己被捉弄了——但转念又一想，这是玲玲的错吗？她一个女孩子家，孤身一人来到南方陪伴自己，却得不到应有的爱和关怀，现在她的父亲生了病，自己却在最需要帮助的时候被男朋友放弃……对了，想到这里，玲玲从哪里凑来那么多钱啊？不行，我要打电话问个明白。

龙哥失望地离开电脑，再次拨通了玲玲朋友家里的电话。

"喂……你好，我是赵振龙，请问玲玲回来了吗？"

"她不在你那里？"

"什么……她……嗯，你知道……她父亲的病好了吗？你们都很熟……"

"哪儿能比你还熟啊……"接电话的女孩子笑了起来。

"呵呵……谢谢，她父亲……她父亲的病……"

"你是真的不知道吗？"

"怎么？"

"没什么，她爸爸现在还行吧。"

"什么叫还行？"龙哥不耐烦起来。

"咦？你跟玲玲还没和好啊？我这里都住不下啦！"

"这都哪儿跟哪儿啊……你跟我从头说吧，小妹妹，我什么都不知道。"

"呸！谁是你妹妹。玲玲她爸的腿被出租车轧断了，本来有希望到好医院去接骨，因为没凑够钱嘛，耽误了，现在截瘫了躺在家呗——龙哥，你好没良心啊。"

"他……被……他……是这个病啊……我还以为……"

"你以为什么？癌症？"

"不是不是……什么啊……我……玲玲说她凑够了钱啊？"

"你会不会分辨谎话和实话啊？那我还说我是你二表姐呢。"

"是吗？"龙哥在短短的几个小时内接连吃惊，现在大脑已经陷入混沌状态。

"是啊。8号玲玲不是去找你借钱，你为什么不借给她？我们倒是凑了一些，不过不能跟你比，一共才拿出不到四千块。你那些照相机、游戏机随便卖两台，玲玲的爸爸也不至于以后一辈子不能干活儿了。"

"这……这不怪我……她……没……她没说啊……"

"当然不怪你，笑话，怎么可以怪你。这当然都是她的错，她这也不对，那也不好，就你了不起，你一肚子苦衷，你伟大。真不晓得你这男朋友怎么当的。我睡觉了。你好好安慰她吧。"

"喂？等等，喂？"

听筒中传来"嘀——嘀"的忙音，对方已经挂了电话。

龙哥也没趣地放下听筒，坐在床头，半晌无语。

也许玲玲一时糊涂发的帖子是出于自嘲，也许她没跟我说父亲的腿伤是耍小女孩的脾气，也许今天她离开我是不想让我再背包袱，也许她走的时候说爱我是希望有一天我回心转意……龙哥向自己出示各种可能的解释，同时又感到无限的郁闷。

我会不会回心转意呢？龙哥问自己：我不在意玲玲的思维方式吗？不在意她的大嘴吗？不在意她跟小贩子砍价吗？我能一辈子容忍她的小毛病吗？我会让她幸福吗？而对玲玲来说呢，这道伤痕可以不可以抚平呢？我从来没有考虑过自己的缺点，从来都没有——也许玲玲很反感我的自私和邋遢，很讨厌我的四方脸呢……

“为什么是这样？这是为什么嘛！”

龙哥突然起身，抓起桌子上的GBA SP狠狠地摔在地上。

《FFTA》原版卡带从机器里飞出来滑进床底下，GBA从地上弹起来再落下，好像没受到什么损伤。龙哥有些后悔，又将它拣起来，这才发现液晶屏幕已经碎裂了。

“这是何苦，这不是钱买的么……游戏还没通关呢……”龙哥感到自己做了蠢事，他无法容忍这么明显的失误，于是左手一挥就给了自己一个耳光。

这个耳光让龙哥又清醒一些，于是他又感到自己做了蠢事。

“这是何苦，”龙哥抚摸着自己的左脸，“我干嘛打自己……失败啊！”

龙哥想到刚才在楼下曾经赏了自己三个耳光，分别是右、左、右。加上刚才这个，现在两边脸都持平了，谁都不吃亏——这才是天意。

龙哥将损坏的GBA扔到地上，回手关掉了房间的灯，然后直挺挺地倒在床上——眩晕的感觉逐渐变得强烈，而房屋在熄灯前残留到自己脑海中的景象此刻不断被放大再缩小，周围的一切好像都在无规则地晃动，龙哥用手抓住床铺防止自己掉下来，同时深深地呼吸着屋内污浊的空气，试图适应这种感觉上的摇晃。片刻之后，龙哥想到玲玲先前还坐在这里哭泣，于是那些不知藏匿在何处的悲伤又无视任何阻碍地回到他的意识里面，在大脑中形成一股可怕的势力，颠覆了正常的思维，感染了所有可识别的概念。

“对不起，对不起，对不起，对不起……”龙哥不断地在嘴里重复这三个字，像是在数山羊。这种无意义的重复让他产生了疲倦，随后困意袭来，龙哥终于安稳地进入了梦乡。

大约两个小时之后，在深圳8月份第一天的凌晨，龙哥做了一个梦：

他梦见高中二年级的时候，有一次视频教育课上，老师因故离开班级开会去了，于是有同学拿出了《射雕英雄传》的录像带插入控制台上的录像机，替换了正在播放的《红樱桃》……“射雕”的情节正好发展到黄老邪想杀掉江南七怪给徒弟梅超风报仇。

此时龙哥接到后排的玲玲扔过来的一张纸条。龙哥知道——玲玲在上面写了她对自己的感觉，“我觉得跟你在一起很开心”，这些字标志着两人恋爱关系的正式确立。

对啊，干嘛要等到下课，反正老师不在，龙哥起身离开坐位，在大家的目光下走到玲玲的坐位前。

“玲玲，我也觉得跟你在一起很开心。我们……”

“你说什么啊？”玲玲瞪大了眼睛。全班同学一阵哄笑。

“你……你写的啊！”龙哥一阵脸红。

“我写什么啦，你……你……别胡说！”玲玲站起来说。

龙哥尴尬极了，好在手上有证据，于是龙哥当着全班同学的面拆开了纸条，上面赫然写着几个大字：

楼主，你中计了！

凑过来看热闹的同学们差点没笑得晕过去，坐在后排的男生开始起哄，龙哥又羞又怒，一气之下从梦中惊醒……接下来，龙哥眼前是一片无尽的黑暗，由于头脑没有完全清醒，他发觉自己的大部分记忆都无法读取，而已经载入活动意识群落的片片断断的回忆更显得凌乱不堪。于是龙哥索性不去思考，等心跳慢慢平稳下来，困倦便来帮忙放逐了那些意识的碎片。

最后，好像一切趋于平静，龙哥又开始做梦了：这回，玲玲变成了一个温柔漂亮的公主，拥有一颗多愁善感的心和一张小巧可爱的嘴，她洋溢着幸福的甜美脸庞让龙哥在城墙下远远望去喜不自胜——等等，怎么这次我赵振龙不是王子而是修城墙的农夫呢？开玩笑，CUT！谁写的剧本？导演呢？去叫导演来见我，这不是胡闹嘛！我必须是那个米索布达比亚王国的王子，必须是，眼看完美无缺的爱情就要降临到自己的身边了……

FIN

【附录：作者与读者之间的交流节选】

注：作者栾东曾在《游戏机实用技术2002年增刊》及《游戏·人》上发表过《跨过我的尸体》、《阿猫阿狗》、《我的老板董鹏》、《奇迹》等游戏生活相关的小说；以下列出的读者意见来自Email或网上即时交流。

北京 陈冲：请问你为什么要一直写悲剧，我并不认为你的悲剧题材的小说可以让人从中获得奋进的力量，我看到的更多是颓废和荒芜，还有心里难受。让别人不舒服就是你的写作目的吗？

栾东：我觉得每个人观察世界的方式都不同，跟自己的生活经历有很大关系，我习惯于观察人们辛苦的一面。至于为什么写那样的情节，可能跟我的性格有关。小说嘛，看看而已呗，如果我的文字让你感到颓废和荒芜，那么我要尴尬地道歉……我不知道怎样补偿有同感的读者，但我真的并不想让你们感到不舒服，我只是想讲故事给你们听，顺便赚点稿费请客吃饭，没有比这再俗的目的了吧。你们花费宝贵的时间来读我的东西，然后知道有这么个故事，那就好了，至少在类似的事情上可以有个对比。我没有向读者索要同情和眼泪的意思。

广州 李毅飞：在《跨过我的尸体》后记中，你把自己写得跟救世主一样，整段文字洋溢着难以名状的热情，怎么现在不见这等激情彭湃的后记了？请问你是愤青吗？

栾东：杨洁的事情让我感触很深，那篇文章的后记自然写得比较冲动。现在想到杨冰和杨洁我一样会难过，家庭暴力不好，对儿童成长影响很大，有时候这种影响是终生的……家庭暴力真的不是社会主义四有公民所应该提倡的行为。至于我，我从来就不是一个愤世嫉俗的人。我认为没有什么东西是争取不到的，也没有什么东西是不能放弃的。我就是有时候闲来无事，想写点经历给人看，有人用一个“贱”字来形容我这样的作者（苦笑），我觉得这个定语就比你用的那个过时的名词恰当多了。

山西 刘佳：你的文章每次都让我发自内心的感动，虽然你不是专业的作家，我仍然佩服你的文笔和行文，但你真的有那么多悲惨的经历吗？

栾东：你这是在夸奖我呢，还是在臊我呢？（笑）不过感谢你的支持，我每次都是用心在写，投入自己的情感，我会继续努力的。至于小说本身，如果玩家不觉得读来浪费时间，能花上两三分钟想一想，我就心满意足了。那些文章中，有些是朋友的经历，也有经过加工的，但基本上都属实。

猫扑 狼来了：请问你为什么不投稿给《知音》等等的杂志，而偏偏要在游戏杂志上写悲情文章呢？你希望在游戏圈子里出名是吗？

栾东《知音》啊？呃……《知音》是吗？我……目前并不想通过我的文字向老百姓反映什么社会现象，所以不考虑。至于出名嘛……大概没有不想出名的作者吧（笑），但出名只是附加的回报，我写作的目的就是想把自己知道的一些故事共享给各位玩家，不过我可不觉得我出名了。一个穷酸秀才，玩几天笔杆子，写出二两作文给几个游戏爱好者读一读就算出名了吗？方圆九百里之内，除了我爸妈根本没人认得我，而我爸妈还不知道我写了什么所谓的小说，如果知道了一定会骂我不务正业。

东莞 王芳：像从前那样的小说，你会一直写下去吗？

栾东：不一定。我确实有很多经历可以写，都是很好的素材，但跟游戏相关的就那么几个，现在已经写得差不多了。本打算连载的长篇小说《瓜皮外传》还在修改，也许明年跟读者见面吧。大家之前看到的《阿猫阿狗》就是《瓜皮外传》的一个章节，现在我要从《瓜皮外传》中删掉这一部分，再压缩一下，完成日期就不定了。再有就是几个跟游戏有关的剧本，如果有机会可能会投稿。

河南 韩磊：很佩服你独到的观察力，介绍点经验给准备写此类小说的读者吧。

栾东：佩服我可不敢当，也不愿当。这个世界上最虚无飘渺的东西就是领导的表扬和读者的钦佩。（笑）我有机会要多读书，比如文学和历史方面的，学习写作技巧和词汇。看看人家的文章都是怎么写的，同样的情景，为什么我写的就不好看？为什么人家写的就很生动立体？多读书，多体会。这是我给所有想写小说的读者的建议。只此一条。

小七与樱

文：lain007

3月14号，今天是白色情人节，昨天我用快递寄出了一件东西，她现在能收到吗？我呆坐在电脑前听从窗外潜入的雨声，在MSN上，她依然“没有连机”，我点了根烟继续等她上网，那是小七与樱的故事。

我喜欢叫她“樱”，而她在网上称呼我“小七”，半年前我们是在一个叫MOP的网站相识的。那时我正泡在一个游戏帖子里讨论《樱大战》，她突然找到我，让我帮助她玩PC中文版的《樱大战》，我答应了，于是加了她的MSN。

“你好，不会打扰你吧？lain007前辈！”

“当然不会，另外，表(编注：不要)叫前辈，叫我小七，不叫小七我跟你急。”

“呵呵，小七前辈！”

“你的ID是樱？”

“是的，小七前辈。”



我传给她一些攻略，她记下后迫不及待地下去玩，此后一连几天没再见她。已经习惯于网络间的萍水相逢，我没有在意。

直到有一天晚上她突然上网找到我，兴奋地对我说她已经把《樱大战》打穿，是樱的结局。游戏中的樱从火车上飘然跃下，舞动的和服裙摆浸在风里，她看到大神吻了樱。我问她感想如何，她说，要是有个男生也能接住从火车上跃下的她，她会立刻去买火车票。我笑了，我说我愿意一试，但前提你必须是个女孩，而且体重不超过65，一来我不是BL，二来我力气小。她突然停了一会儿，仿佛是在思索，然后让我收下一个文件。她传给我一张320×240的照片，照片上她蒙着娇小的脸庞，用一条红绿相间的丝巾。我不清楚丝巾下掩着她新长出的雀斑，还是不轻易示人的玲珑。可那双惟一展露的眼睛异常澄澈，或许是几千里外在夜幕后闪动的精灵。真的是你吗？樱。

她说她现在在上海一家动画公司工作，因为很喜欢滕岛康介的人设，所以才开始玩《樱大战》。我问她女孩子也会玩为男性向的恋爱游戏？她若有所思般沉默片刻，随后我的MSN上出现一行绿色的文字：“我觉着，《樱大战》是首宛转的诗，诗人想要说，当你爱上人，其实是爱上生活；当爱上生活，其实是爱上人”。我接着她说：“当游戏中有生活，便有了爱，《樱大战》是生活的游戏”。她打出一个笑脸符号，并让我继续帮助她完成《樱大战》。而我那晚胡思乱想，或许，我找到我的“轻舞飞扬”。

几米曾说：

“每次出门，不管去哪里，

她总是习惯性地向左走，

而他总是习惯性地向右走，

他们从不曾相遇……”

在我们相识一个月后，她给了我手机号码，我终于能听到她的声音。掺拌着天真的色彩，似银色的挂饰在朝雾中清脆地撞击。我开着玩笑说，也许你比横山智佐更适合当樱的声优，她道了声谢谢。我有些疑惑，她的声音中有一种似曾相识，我试着问，你是上海人？她回答不是，一年前才从浙江去上海画画。此时，我后悔一个月来没向她提到过我也是浙江人。

“你那略带乡音的普通话告诉我，我们都曾在连绵烦人的梅雨中等待过天晴，我是浙江温岭人。”

“温岭？你常去休闲中心玩街机吗”？她的声音变得急切。

“偶尔去，因为我对街机不太上手。”

“一年前我们在同一个城市生活，我常去休闲中心，你信吗？”

“樱，我不仅相信，而且开始后悔一件事，你知道吗？”

“什么事？”

“只有两个人的城市中，

她总是习惯性地去投币，

而他总是回家抱PS2，

他们从不曾相遇……”

我们都笑了，以299792457.4±0.1米/秒的速度交换彼此的笑容。

圣诞节前夕，她突然告诉我上海会有个“樱大战圣诞动漫游”，她想去参加COSPLAY。我问她会COS樱花吗？她犹豫了一下，说还没决定。

“我刚收到上海友人的mail，他说主办方同他们公司有合作，如果我能去，门票全免。”我说。

“你会来？”

“会，只要请到假，但如果你COS樱，下刀子我也来，呵。”

“小七，真下刀子我就不来了咯，呵。”



第二天我在领导面前软磨硬泡，要来了半个月的工作量，赶完工后能得到三天假，加上双休日刚好五天。我将行程告诉樱，她说刚订了一套真宫寺樱的和服，平安夜会穿给我看。当晚我在电脑前小心地合上眼睛，静静听《奇迹之钟》，尽量不使自己想得太多。

12月21号我到了上海，我们相约在南京西路的“梅龙镇广场”前见面。我告诉她我背着绿色的背包，背包后面挂着樱的人偶手办，她说会马上赶到。我无心观看“梅龙镇”前缀满星星的圣诞树，一直期待从穿行不止的电车上蓦然现出的“樱”。直到我的背被人轻轻地叩了一下，我回头，她就站在身后。她是跑着来的，别着卡通徽章的绿色上衣抑制不住她略显急促的呼吸，而在流泻下来的红色发梢间，我找到了漠然记于心中的樱的眸子。即使在正午，它也宛如深夜中的记忆，跃然于现实的纸上，真的很美……我再也不必通过人工制造的电波传达声音。

“你好，樱。”

“你好，小七。”

那天我们彼此都很开心，在“韩国烧烤”面对面地谈过去的游戏。在许多年前，我有过一台MD，她有过一张《幽游白书》的游戏卡，彼此惊奇地发现，我们都乐于使用一个角色。我学着藏马做了个“风华圆舞阵”的动作，逗得她“哧哧”地笑。

“樱。”

“什么？”

“不，没什么……”我从来不是一个干脆的人。



下午她拉上我去“卢工”玩，那是传说中“高打”云集的街机厅。我对街机趣味索然，这里没有PS2，也没有安静的网络。我在喧嚣的机房投下银币，聆听它滑落的扣击声，声音却因她而有了欢悦。《格斗之王》的机台前，她使用麻宫雅典娜，我选了椎拳崇，我并不熟悉崇的出招，这是一场没有悬念的战斗，但我知道游戏人物之间有个特别的开场白，我想我是故意的……在

我被她KO后，我起身转到她的身边，她在等待下一位挑战者，还是一副很投入的样子，或许她没有觉察到，游戏开场时椎拳崇对雅典娜那声告白：“俺はお前こと好き……”回去的路上，她高兴地告诉我，她的画稿刚登在《游戏机实用技术》上，收了一点稿费。所以，今天她来买单，请我一顿肯德鸡套餐，当是玩《樱大战》的学费。我微笑，我需要的仅仅是学费吗？



过后的几天，上海时断时续地下着小雨，她还是没给我看樱的COSPLAY服装，说要保密。在她不加班的两个晚上，我们去参加MOP的网友聚会；去看外滩的夜景；将硬币施舍在南京路上老乞丐的碗里。两个人的足迹消融在雨后湿润的人行道上，我送她上了人民广场末班的地铁，看着列车遁入长长的隧道，我开始厌恶原地驻足的自己，今晚将不会有樱的结局。

圣诞平安夜，上海有些冷。汉中路上的“青年活动中心”前渐渐聚满了动漫FANS，我在等樱，她迟到了。樱来的时候提着绿色的帆布包，她向我道歉，因为公司有事所以来晚了，然后匆匆跑上三楼更衣，我在电动扶梯下对着圣诞海报做深呼吸。记得6年前不经意间买到的两张土星光盘，让我认识了游戏中的樱，她在虚幻的夜空中闪烁。我曾戏言，要在现实中寻找樱，“如果有一天遇到了，那也没有别的话可说，惟有轻轻地问一声：‘噢，樱也在这里吗？’”

我听到静止不动的电动扶递上传来柔和的脚步声，在我缓缓回首时，我见到了6年间寻觅的樱。依旧是那身缀着樱花刺绣的粉色和服，樱花从不可捉摸的空间漫溯开来，我的视线变得模糊，愣在那里一动不动。在与她的视线相触的一瞬，樱拉起我的衣角，她的手指修长有力，我允许自己被那力量悠然牵动。在嘈杂的展厅中辗转而行。周围的漫友要求合影，我们便停下来，闪光灯在樱的身上变得柔软，不再刺眼，似恬静的夜樱在无声地飘零。樱，我几乎忘了那是你的COSPLAY，我觉得灵魂开始有了暖意，想对你说，不在游戏中，而是亲口地说出来，我不再犹豫。

我突然攥紧樱的手，她不解地看我，我问她能不能出去一下，她点了点头。我们在三楼无人光顾的图书室前停了下来。

“樱。”

“什么……”

“可能你只当我是好朋友，但是今晚我必须说，说我藏起来的话……”

“樱，我爱你。”

她漆黑眼睛中的秋水映着我的表情，嘴角轻微动了，我听不清她的话。

“樱。”

“对不起，你……能等我吗，我现在真的无法回答。”

“我能等待。”我拍了拍她的肩膀。

10点前，我送她到地铁站口，她在长长的向下延伸的台阶上回首看我，我点了点头，默送着樱在我的视野中消失。后来，我接到友人的手机，在浦东网友家玩《WE6》到凌晨。回来的路上，下了雪，我想在平安夜多数上海人都不知道市区也下过小雪，我伸出手，雪附在手心，渐渐化开，流淌下无色的水流。我取出手机，没有她的短讯，我一个人在忽明忽暗的路灯下行走，凌晨是寒冷的，我仅剩外套下一层微不足道的温度包裹身体。我在手心呵了口气，觉得自己在人生中游戏。

当我在床上再度苏醒，微弱的阳光从窗帘缝隙间透射到我疲惫的脸上。我去洗脸的时候手机响了，我顾不得擦拭干净就抓起电话，是她的声音。樱约我到南京西路的西班牙餐厅见面。

我们在靠近乐队的桌子坐定，金发舞者修长的手指在前方轻盈地划开流淌在空气中的拉丁音符。她啜了口果汁，我摇晃着手中的酒杯，红酒均匀地附在玻璃上面，又悄无声息地滑下。透过红色，我呆呆看着红色的樱，耳畔绕来一支熟悉的乐曲。

“Eyes on me”，沉默被异口同声的两人打破。

琴师奏起王菲的《Eyes on me》，飞扬的乐曲带来的恬静让我和她相视时会心一笑。此时我希望音乐如窗外的淅淅沥沥的雨一般，永不停息。我很快就将返回自己的城市，在那里，至少在我的周围，不会有一个女孩知道那是《FFⅧ》的弦音。



“为什么，为什么你会选我呢，我没有什么优点，只是喜欢游戏动漫，对生活而言，玩游戏看漫画的女孩对你毫无帮助，不是吗”，她说。

“不清楚，也许，我是个非现实性大于现实性的人。”

“可是，我现在好像越来越接近自己的理想，我在我们的城市找不到可以画画的地方，而上海可以，这里有很多人理解漫画的价值，我可以画自己喜欢的画。”

“是的，我承认，我们的城市不会有你的理想，那也曾经是我的理想，上海是可以承载各种梦想的土地，你不会随我离开，我明白。”

“而你，有自己的事业，你完整的生活不在这里，你能抛开自己的现实天地，然后重新构筑吗？仅仅为了一个樱，”她垂下脸说。

“樱，我也不清楚。”

“我知道我们都不能不顾一切。”

在乐曲终止时，我们一言不发地望着对方。

2003年3月14号，我在深夜中等待，11点整，樱的ID在沉寂的网络上悄然出现。

“很晚了，小七。”

“不算晚。”

“下午我在公司收到你的快递，谢谢你。”

“那是《樱大战》限定版里的一块怀表，我不清楚自己会不会不顾一切，我想我需要时间去想，去做，现在开始，表盘上那些符号化的时间只为了一个人存在，所以，我将怀表送给那个人，希望她明白，我，真的爱她，而今晚，我仍想问她一个问题。”

“小七，我无法不负责地承诺，也无法要求你放弃……”

“樱，我只想问一声，能收下我的时间吗？”

许久，樱也没有打出下一行字，我在等，直到身边的手机蓦然响起……

后记：这是小七与樱的故事，无论那天樱对小七说了什么，小七都不会放弃。因为在上海，有那么一个三栖女孩，她是我每天都会想起的“樱”。樱不愿离开她的理想，我能明白。如许许多多的中小城市一般，在我的周遭，能理解游戏与动漫的朋友真的很少。当我谈起游戏时，他们只想到《传奇》……我们都在等，等他们不再视COSPLAY为奇装异服；等《新世纪EVA》不再成为“天鹰战士”；等待中国TV游戏春天的到来……只是，谁能给我们等待的时间？

文：SQUALL-LH

同人剧院

胜负师语："同人剧院"栏目在《游戏·人》第二辑登场之后，引起了不少读者的注意。很可惜，在第三辑的制作周期中，与其他栏目的人丁兴旺相比，同人剧院则要冷清得多，而且也没有发现十分出色的同人作品，因此在权衡之下只得将此栏目暂停。不过这一次SQUALL-LH的一篇《超级机器人大战MATRIX》让同人剧院有了再开的理由。SQUALL-LH是《游戏·人》的常客，他的文风诙谐流畅，令人忍俊不禁。流行游戏《机战》加流行现象"MATRIX"会成为一个什么样的世界？本文在体现作者想象力与幽默感的同时，更注重情节设置，在不合常理之中找到合理性。想必LH君也是一位"机战迷"吧，对于《机战》的优点与缺点、历史与发展有着自己独特的见解，而这种见解在文章的后半部分也有集中的表现。同人剧院将是各位展示自己的全新舞台，希望大家能踊跃投稿。

超级机器人大战MATRIX

（一）

"尼奥少尉，隶属联邦军极东分部01部队，前来报到！"又一个新兵出现在朗德·贝尔军的指挥大厅里。

"哦，很好。"总指挥官布莱德心不在焉地回应着，眼前这个小伙子已经是本周来军队里接纳的第六个三无新人了：无背景、无资料、无能力。就连名字都那么俗不可耐。在以往的战役里，这类家伙除了焐板凳和吃闲饭之外再没别的事做，虽说现在拜"小队系统"所赐，出场名额上是没了问题，但也不该毫无节制地派来这么多……

"怎么了，长官？您的气色看来很差。"尼奥关切地问道。

"不，没什么。"布莱德勉强挤出点笑容，"朗德·贝尔欢迎你的到来，尼奥少尉。关于你的配置方案嘛……对了，盖塔小队那边正好还有台闲置的盖塔Q，不知你意下……"

"请等等，布莱德长官。"尼奥小心翼翼地提醒对方，"我们联邦军……似乎并没有受过正统外战斗机械的驾驶训练。"

"哦？啊，当然。抱歉，我搞错了。"布莱德尴尬的笑容多少让尼奥有些担忧，看来这个背负着全人类命运的精英部队似乎并不如想象中可靠。

（二）

走下舰桥的尼奥打算先找到舱房安置行李，在他翻阅地图时，一个热心人走来亲切地为他引路，这个人自称安藤正树，给尼奥留下了不错的印象。于他的指引下，尼奥几乎在整艘母舰里转了N遍才奇迹般地寻到了自己的房间，这一路走得尼奥几近虚脱，而正树却行若无事般悠然自得，着实令尼奥钦佩不已——居然有如此硬朗的脚力，看来魔装机神战队绝非浪得虚名之辈。

送走这位高人后，尼奥开始清理自己的行装。由于他的房间位于联邦士兵宿区的中央，屋内不一会儿就聚满了来自左邻右舍的客人，令尼奥应接不暇。

"喂，新来的少尉，你叫什么名字？"有个黑人士兵问道。

"尼奥。"

"刚才我在过道里与正树那家伙擦身而过，别告诉我是他带你来这里的哦。"

"……我觉得他人蛮不错的。"想起适才的长途跋涉，尼奥仍心有余悸。

"上帝！你花了多长时间走到这里？"对方一脸惊讶中不无同情。

"呃……大概有三个钟头吧。"尼奥看看表，略带自嘲地笑了笑，"没关系，我喜欢散步，何况这样能让我更好地了解基地环境。"

"了解个头！那个超级路痴号称新兵杀手，不知有多少人吃过他的苦头呢。我刚来时居然被他领到了核废料处理库，幸亏直觉敏锐的我及时阻止了他开门，否则的话……"黑人士兵把头低下使劲晃了晃，似乎不敢回想。他的一席话引起了共鸣，在座众人纷纷数落起正树的恶行来：

"就是，我报到时他差点把我带到母舰外面！乖乖，当时可是在宇宙哎，我宇航服都没穿就险些和他一起出去了。"

"这算什么，上次敌人大举入侵时，他的任务是隐身后冲入敌阵奇袭，谁知他左拐右绕地



晃了半天，反而折回我们中间来了一记地图攻击。好在他的塞巴斯塔有分辨敌我的攻击模式，否则我们这边半台MS都别想留。"

"谁能有我惨！有次我口渴，让他帮忙到自动售货机那里买瓶果汁，怎料他居然带回了水叶楠叶小姐自制的营养饮料！"

"哦！"众人齐声唏嘘不已，似乎光是听见就痛楚难当了。

这士兵一脸悲愤地续道："毫不知情的我一饮而尽后，足足在病床上躺了三个月，而且医生目前尚不能断定有无后遗症……"

"一瓶营养饮料而已，没那么夸张吧？"尼奥小心地问道。

"不，别小看那玩意儿的威力。"黑人士兵一脸严肃地转过身来，"相信我，尼奥。在这个世界上最恐怖的武器只有两个：核弹与楠叶小姐的营养饮料。为了宝贵的生命，绝对不要接近它们！"

"好的，我明白了。"尼奥悄悄擦去耳侧的冷汗，刚才在途中的确有位可爱的女孩子邀请他们喝杯饮品，但却被正树一口回绝掉，看来唐突佳人有时也是求生技能之一。

这群士兵一直在尼奥房中高谈阔论，午夜方才纷纷散去，尼奥收拾好床铺，上床熄灯。一个人躺在寂静的夜里，尼奥不禁将同伴们适才说过的话翻出来一一品味，着实得益不少，但关于正树一节仍略觉牵强，试问世上怎会有如此没有方向感的人呢？一切大概只是误会吧？尼奥笑笑，翻个身准备睡觉。

"全员注意，魔装机神战队发布紧急通知。重复，魔装机神战队发布紧急通知……"走廊内忽然响起了警铃，但声音不大。

"怎么，是敌袭吗？"尼奥一跃而起，准备整装待命。

"魔装机神战队发布紧急通知，队长安藤正树再次行踪不明，请寻获者将其带回本队区域，酬谢照旧。"警报完毕，深夜复归寂静。

（三）

"早安，尼奥。"在食堂里，昨天的黑人士兵再次与尼奥不期而遇。

"早安，墨菲斯。"尼奥还记得他的名字，"谢谢你昨天的指导。"

"那些只是小事一桩。朗德·贝尔的规矩，没有十天半月你是搞不懂的。"墨菲斯撇撇嘴，低头喝了口汤。





“规矩？部队里的军规我没入伍前就背熟了。”尼奥不解地坐在他身边，放下餐盒。

“那些东西在这里不适用，忘记吧。”

“为什么？”

“为……喂草。不说别的，单从这个早餐而言，你不觉得它实在令人难以下咽吗？简直同喂牲口的草料没多大区别。”墨菲斯皱皱眉头，吞下一大块干面包。

“……是啊，的确与我在过去的部队中吃的有些差距。不过，目前的困难也是可以理解的么，那边的布莱德长官不也是和我们在吃相同的食物吗？”尼奥一本正经地回答。

“不不不，我们身后的几张桌子看到了吗？那是超级系机师专用餐区，你回头望望就知道了。”墨菲斯摇头苦笑。

尼奥好奇地回过头去，只看了一眼，不禁高声叫道：“嘿！那是什么宴席？”

“看在上帝的份上，你把头转回来好吗？”墨菲斯忙把尼奥的脖子拧正，“我可不想和超级系的人惹上麻烦。”

“怎么可以这样？实在是太过分了！”尼奥愤愤地转向墨菲斯，压低嗓子向他抱怨道，“同样是机师，为什么待遇差别这么大？不公平！墨菲斯！这不公平！”

“嘿，你以为我是谁？连柯特罗大尉都只能忍气吞声，我还能做些什么？”

循指望去，尼奥看到了那位传奇人物柯特罗大尉，他依然戴着那副酷得发土的墨镜，斯斯文文地用刀叉戏弄盘里的土豆泥。

“超级系伙食这么好也是有原因的。”墨菲斯对已经目瞪口呆的尼奥说道，“我们操纵MS只是动动手指，但人家不同，他们出击一次是很花力气的。譬如那个长脸的龙崎一矢，他的座机戴莫斯以空手道搏击闻名，但那机体的动作却是龙崎本人完成的，很消耗体力。”

“哦，可以理解。”尼奥眼看着一矢将一大块牛肉塞入口中津津有味地咀嚼，不禁咽了咽口水。

“还好朗德·贝尔部队没有按机体大小来划分食物供给，否则圣战士那群家伙的早餐只够去喂他们的精灵。”墨菲斯嘀咕着，续道，“还有那边的盖塔三人组，招式平平，嗓门却是出了名的狠，小小一招都能被他们喊得震耳欲聋，十个敌人有九个半是被震死的。这种声波攻击其实并不可取，使用者本身精力消耗极大。盖塔组里曾经有个叫做武藏的猛男，就是因为喊脱力累死的，可悲……当然，我们一直对外界宣称他是自爆身亡这种无伤大雅的死法。”

“等等，我认得那个男人。”尼奥忽然拉住墨菲斯的衣袖，“他是多蒙·卡修，卫星联盟格斗大赛冠军，以‘红心之王’为头衔的强者。他驾驶的是如假包换的高达啊，怎么会和超级系的人在一起？”

“你说他啊，那家伙是特殊的。”吃完食物的墨菲斯不紧不慢地擦擦嘴角，“撒夫尔同盟一伙人号称高达战士，但做的却是体力活儿，成天打打杀杀都得和那个龙崎一矢一样身体力行，而且他们的传感系统还与神经相连，高达稍受攻击本人即会痛楚难忍，很BT的设计是吧？”

望着多蒙那冷酷刚毅的面庞，一股敬佩之情不禁在尼奥心中油然而生。此刻的多蒙正在一手托腮若有所思地望着远方的天空，配上他那鲜红的头巾与斗篷，实在是一个酷到不行的POSE，而坐在他身旁狼吞虎咽的龙崎一矢却实在是让人败坏兴致……

“看啊！东方正在鲜红地燃烧起来！”多蒙忽然手指窗户大吼一声。

“什么什么？”龙崎一矢忙转身望去，但见窗外碧空晴日，何来鲜红之有？待发觉不妙的他回过身时，自己的食物早已随同多蒙一起消失了。

（四）

“这就是你所有的资料？真的假的？”墨菲斯拿着尼奥的档案夹惊叫道。

“还可以吧？”尼奥满怀信心地眨眨眼睛。

“什么叫‘还可以吧’！简直是烂得可以！”墨菲斯被搞得哭笑不得，“我问你，你是怎么弄得格斗值高于射击值的？你以为MS是那种随便一挥光剑敌人就能躺下一片的机器？”

“这不怨我啊，上级分配的。”尼奥理直气壮地回答。

“你……好，先不谈这个，再看看你的精神：侦察、根性、加速、铁壁、超根性、手加减。简直是一堆垃圾，尤其是最后的‘手加减’，人家随便一个AI怪兽技量都比你高，要你手下留什么情？”墨菲斯句句不离要害。

“精神只是战斗的辅助手段而已，不用也罢。”尼奥想避重就轻。

“特殊技能：底力。就这些，没了？”

“没了。”

“好一个‘底力’，我们MS的HP也就3000上下，被打中不被秒掉就已经算奇迹了。”墨菲斯叹了口气，“祈祷吧，尼奥，祈祷你能在一会儿的机体分配会议上得到架好机体，否则你连半个敌人也碰不到。”

“没这么严重吧？我在原来的部队里好歹也算是皇牌机师。”尼奥觉得对方是在危言耸听。

“皇牌机师？朗德·贝尔不需要皇牌机师，我们在战场上只需要疯子，愈疯愈好。”墨菲斯见会议大厅内的机师已经陆续就座，只得压低了嗓门，“不要觉得不服气，尼奥，即使把最优秀的高达交给你，也只是白白浪费资源，因为你不够疯狂。看见刚坐下的卡缪·比旦了吗？那个著名的NEWTYPE小鬼，在上次战役里，他驾驶着MA形态的Z高达硬是将木星舰队总指挥西罗克活活撞死了。那是一次两败俱伤的战斗，卡缪本人亦因为西罗克的精神攻击而在疗养院躺了大半年。”

“用MA进行零距离攻击……我的确做不来。”尼奥摇摇头。

“还有那个坐在角落里始终默不出声的少年，他叫希罗·尤因，少数几个能驾御ZERO系统的天才之一。这家伙是个不折不扣的疯子，朗德·贝尔甚至专门为他制订了一项‘流星作战’：‘加速’冲入敌阵后使用‘觉醒’，地图兵器发完就自爆，波及面极广。很有效的战术，屡试不爽。”

“见鬼！那他是怎么活到现在的？”尼奥听得毛骨悚然。

墨菲斯指指头顶，不再说话。

每月一度的机体整备会议开始了。首先是欲更换机体或部件的主力机师上台宣读申请报告，由于台上诸人文化程度参差不齐兼性格各异，所作的报告自然也是五花八门。艰涩难懂如曾伽“在下近日为吾爱机古伦加斯特所扰，夜不能寐，盖其运动性能低下之故。吾身为本阵大将，理应身先士卒，然不足以服众也！兹闻军中偶得‘ハロ’一片，故诚求之，望主上切莫怫臣之诚意，汝等岂不闻‘良禽择木而栖’哉？”者有之；简洁明了如希罗“再给我一台”者有之；无理取闹如宏“《论GP-01比GP-02更适合搭载核弹的N个理由》”者有之。一时间台上气氛活跃异常，教尼奥叹为观止。

坐在主席台上的布莱德呷了口茶，开始一一审批。曾伽的申请函初看起来斯文得体，细一品味却牵出了政治立场这等原则问题，自然怠




慢不得；希罗的自爆癖是出了名的，一台新机体到他手中不出三天就得去回收站报到，但若一口回绝，没准这个家伙会搞出什么破坏来报复，权衡利弊之后布莱德勉强盖下了“准许”的公章；科这楞头小子近日来难缠得紧，想是他的意中人莲娜整备员情系敌将卡多而对其视若不见之故，这厮不从个人气质上找原因，反归咎于GP系列的RPWT（人品问题），整日里讨命般追着高层领导索要“GP-01改·核模式”，想到此节的布莱德不禁眉头一皱，顺手写了张批条印上公章：禁闭浦木宏少尉十日，立即执行。

接下来是新兵机体配给，布莱德慷慨地将许多强力机体一一分发出去：EVA量产机、量产型大魔神、量产型盖塔、量产型卡碧尼、阿普萨拉斯、旦拜因……终于，布莱德在排在队伍末尾的尼奥面前停下了脚步，在一番慈父般的谆谆教导后，他拍拍尼奥的肩，指着不远处的一台吉姆加农说：“现在，它是你的了。”



（五）

“你真的要走？”墨菲斯反坐在椅子上问道。

“当然！”尼奥刷地一声拉紧背包上的拉链。

“理由呢？仅仅是那台可爱的吉姆加农？”

“听着，别再和我提什么该死的吉姆！”尼奥愤怒地一捶桌子，“我在联邦基地时曾是精神力高达的测试员，无可替代的皇牌机师，可在这里居然要钻进一个驾驶舱用石头就能敲破的东西上战场！这是对我的污辱！我无法接受，也不可能接受！”

“冷静点，伙计。”墨菲斯劝道，“我在朗德·贝尔混了这么些年，现在也仅是驾驶里克·戴亚斯而已。隔壁的老兄比你还惨，他的吉钢半年前被击落，到现在还没有资金去修理呢。”

“为什么？每场战斗后的资金不是很可观吗？”尼奥问，但没有停止收拾行李的动作。

“是啊，资金的确不少，但都被那些主将挥霍掉了。”墨菲斯惨然道，“每次钱一到手，就会先拿去改造超级系的EN，其次是格斗系的最强技，接下来的份儿这个添点装甲那个提提运动性什么的就全没了，偶尔剩下一两千元，人家宁可拿去改造限界也不肯分给我们一分钱。”



“很好，我这就去找布莱德长官，让他把一切都解释清楚。”尼奥背着包裹刚要迈出门外，却被墨菲斯一把拉了回来。

“冒失鬼！你认为一个舰队的总司令官会任由你大放厥词？军事法庭的人最近正闲得要死。”

尼奥闻言沉默了，片刻之后，他叹了口气说，“依你看我现在该做些什么？”

忽然走廊里警铃大作，红灯接二连三地闪烁起来，所有的扩音器都在发出同样的声音：“敌袭！敌袭！所有人员即刻进入一级警备状态！”

望着身旁陆续奔向格纳库的士兵，墨菲斯只能对尼奥抱以苦笑：“做这个。”

（六）

踏上战场不到十分钟，尼奥觉得自己对战争的看法有必要改变一下了。

敌人的飞行先锋部队仅三回合便被全灭，乘胜追击的己方大军纷纷“加速”冲入敌阵，直似虎入羊群。不消几个回合，敌方就仅剩下两三个大将在苟延残喘，依“幸运队”（拥有“幸运”精神的机体总称）前进的速度来看，他们的生命也就只剩下两个回合而已。放眼己方部队，几乎无一人伤亡，偶有几个被反击打掉些许HP的，早有修理机飞速上前转瞬加满。尼奥隐隐觉得，与其说这是一场战争，不如说是一场屠杀更恰当些。

“尼奥，你在做什么！还不快去捡战场右下方的箱子！小队里只有你才会‘加速’！”尼奥的对讲机里忽然传来小队长巴尼的怒吼，“动作要快！敌人马上就被全灭了！”

“呃，对不起，队长，我马上去。”尼奥忿忿地开始向右下方移动，他怎么就想不通，为什么这个中士居然会被指派为小队长，而且还敢对自己这个少尉这样指手划脚？”

经过两个回合的加速移动，在最后一个敌BOSS被消灭前，尼奥终于赶到了这个可恶的木箱旁边，他操纵吉姆小心翼翼地打开箱盖，探头向里望去，箱内装的居然是……1000元？！SHIT！早知道就不来了，连往返的燃料费都不够啊！尼奥暗骂道。

最后一个敌人很顽强，它在HP1/3以下时使用了一次“根性”，但依然无济于事。尼奥跳进箱子里去取那1000元，当他再探头出来时，恰好看到了那家伙爆掉的一幕，滚滚黑烟直冲云霄。“阿门。”尼奥微微合十。

恐怖的事情发生了，就在同一时刻，尼奥身边转瞬间出现黑压压的一批敌军增援，仿佛从天而降一般，武器装备精良到了令人窒息的地步，团团杀气更是叫人不敢直视。尼奥开始觉得今天的一切或许只是场噩梦。

就在尼奥石化当场的同时，敌人纷纷摩拳擦掌地走来：

“啊，将军大人！混蛋，我们来晚了！”

“可恶的朗德·贝尔！这个仇我们现在就报，觉悟吧！”

“好个布莱德，居然派只吉姆来单挑我们——还是加农型的，藐视人也要有个限度！”

“等等，最近机体内藏自爆装置的BT很多，大家小心，我们可是受过高等教育的。”

“废话少说，让我给他一记飞斧先！”

……

“报告，失去与尼奥的联络了。”舰桥内的通讯员回头向布莱德报告。

“被攻击了吗？是否与敌增援有关？”布莱德缓缓走到雷达前。

“……不太清楚，米诺夫斯基粒子已经开始散布了……惟一能确定的是：他处在增援敌军的正中央。”

“哦，原来如此。”

“需要指派最近的救援吗，长官？”

“不用，把最近的牧师叫到这里来就可以了。”布莱德摇摇头，表情平静依旧。

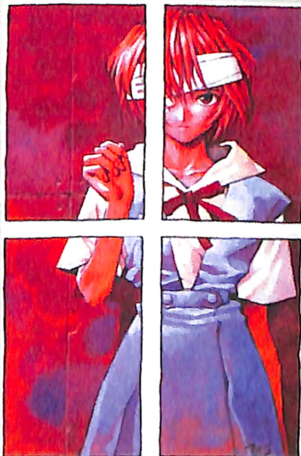
（七）

洁白的病房，一尘不染的天花板与墙壁。刚刚苏醒的尼奥本想在这惬意的床上多躺一会儿，可惜身旁的一抹黑色使他放弃了这个念头。

“见到你真高兴，墨菲斯，我睡了很久吗？”尼奥坐起身来。

“不算很久，才40个小时而已。比起驾驶骷髅战机的福卡上尉上次拼酒后大睡三天的纪录，你还差得远呢。”墨菲斯打趣说，但却无法掩饰眼睛里困倦的血丝。

“谢谢……你一直就这样陪在我身边？一个人？”尼奥有些感动。



“不，起初还有个从舰桥指派来的神甫，这糟老头子唠叨得很，没多久我就把他轰出去了。”墨菲斯得意地扬扬胳膊。

“神甫？我伤得有那么严重



吗？”

“反正不轻，至少医务兵把你抬回时连我第一眼都没认出你来。”

“……不谈这个。呃，那边病床上躺着的人是谁？对，那个蓝发的女孩子。”尼奥轻咳一声，不想再回忆战场上的那幕惨剧。

“她叫凌波丽，是目前朗德·贝尔军中住院纪录保持者。”墨菲斯回头望了一眼，“直从三个月前那次自爆攻击后，她就一直保持这木乃伊般的POSE没动过，怪可怜的。”

“还是带我离开这儿吧，墨菲斯，我没问题了。”尼奥觉得此时屋里的气氛有些贴近恐怖电影。

“没问题？待会儿见到布莱德长官你就有问题了。”墨菲斯把外衣扔给他，告诫说，“刚才舰桥那里有命令传来，让我待你醒后把你带过去，先做好心理准备吧。”

“准备什么？”尼奥明知故问地苦笑。

“老兄，像你这样初次上阵就把座机报销的笨蛋世界上再找不出第二个，依你说是准备什么？准备喝红茶？”墨菲斯挖苦道。

“但愿味道不要太浓。”尼奥舔舔嘴唇，披上大衣向舰桥走去。

由于刚经历过一场大战，舰桥内到处是忙碌的身影，只有布莱德坐在一旁悠闲地喝着红茶，不过他似乎并没有邀请尼奥共饮的意思。

“看看这个，尼奥。”布莱德甩给尼奥一张照片，“你的加农型吉姆，已经无法修复了，我们只能下次途经阿纳海姆时找个废品回收商卖掉。”

尼奥眯着眼仔细辨认了半天，才在这堆铁块中找出点吉姆的轮廓，不禁骇然，想来自己的生命力同那个希罗有得一拼。

“请听我解释，长官，那是巴尼队长的命令……”

“巴尼？哼，提到这家伙我就气不打一处来！战斗时最后一份‘祝福’居然被他MISS了！白白扔掉了到手的两万大元！亏他换乘的还是Z Ⅱ，若不看在他女朋友克莉丝的面子上，我早就免他的职了！”

完，这下彻底没希望了。看着布莱德怒不可遏的样子，尼奥绝望地低下头去。

“相反地，你才是上次战斗中最大的英雄，当之无愧的新兵楷模。”布莱德喝了口茶，恢复了不紧不慢的语调，却教尼奥闻言一愣。

反话？讥讽？看长官的表情却又不像，尼奥如坠云里雾中，不知何言以对。

“我已经派人拟订了一份你的战斗报告，待会儿发放全舰通知，好让所有人都知道你这一介新兵是如何率先孤身奋勇杀入敌阵，力战至机毁人伤的。现在像你这样真正的热血男儿当真是凤毛麟角，若不好好宣扬一下，外人还真当我们朗德·贝尔世风日下人心不古了呢。”

“长官，您过奖了，事情其实是这样的……”尼奥此刻的心情只能用瀑布汗来形容。

“不用再谦虚了，尼奥中尉。”布莱德挥手打断对方的发言，“没错，也不要怀疑自己的听力，你现在已经是中尉了。至于你的新座机么，月球方面刚运来惟一的一台量产型ν高达，暂时先拿这个凑合吧。”

“多谢长官。”尼奥一躬到地，他明白现在说什么都无济于事了。

尼奥走下舰桥，一直在门口等候的墨菲斯迎上前来。从尼奥那变化不定的脸色来看，墨菲斯实在想不出他究竟受了何种处罚。

“你还好吧，尼奥？”墨菲斯试探地问道。

“嗯。”

“布莱德长官一定发火了吧？”

“嗯。”

“……你的军籍还保留着吗？”

“嗯。”

“哦，那就好。”墨菲斯终于替朋友松下口气，“留得青山在，不怕没柴烧嘛。一场失手算什么，下次找机会好好表现一番，恢复原职也不是难事。”

“等等，你误会了……”神不守舍的尼奥此刻才发现发问的人是墨菲斯。

“算啦，把不愉快的事都忘掉吧。”墨菲斯使劲拍拍他的肩，打算让尼奥换换心情，“看见下面那新机体没有？刚到的量产型ν高达哎，还是紫色涂装，乱酷一把的。”

“哦，就是那个啊。”尼奥眨眨眼睛。

“很羡慕是吧？可惜那种奢侈品是不可能属于我们这类人的。”墨菲斯见同伴望得出神，忙挥手切断他那不切实际的幻想，“我跟你说过，只有疯子才会拥有这么好的机体。”

“……如果我告诉你我就是这个幸运的疯子呢？”尼奥倚在栏杆上看似漫不经心地笑笑。

“你？哼哼，那我现在就从这里跳到甲板上，看看我俩哪个更疯。”墨菲斯哈哈一笑。

“那么，你跳吧。”尼奥慢条斯理地掏出委任状在他面前晃了晃，“如果我没记错的话，这里足有40M高。”从舰桥出来后，他第一次开朗地笑了，仿佛一个孩子。

同样的笑容在墨菲斯脸上凝固了，半晌，他才无奈地耸耸肩膀：“我们……等到宇宙时再谈这个话题好吗？”

（八）

几个月后，尼奥渐渐融入了朗德·贝尔的生活。

由于量产型ν高达可以协助ν高达使用合体武器，尼奥被分至阿姆罗·利大尉所率领的小队，在各个战场上异常活跃。令人惊奇的是，虽然他在初期能力平庸不堪，但每次战斗后的击坠数却在悄悄地与日俱增，武器也运用得愈来愈得心应手，成长速度飞快。在前些日子的射击测试里，尼奥的射击值竟可堪堪与卡缪、希罗等神射手比肩，在新兵里造成了轰动效应，尼奥在不知不觉中开始成为了名人。

尼奥并不喜欢用数字来衡量一个人的价值，因此对来自四面八方的美誉毫不在意，认为那不过是无聊的奉承。然而随着时间的推移，他的确感觉到了自身的变化：当他集中精神时，四周的一切似乎会变得很慢很慢，自己甚至可以看清敌人的高热斧划过空气时留下的波纹。当然，照比顺手能抄下一梭子子弹的多蒙而言，他还差得很远。

墨菲斯依然是尼奥最好的伙伴，在他颇具调侃的讲解下，尼奥开始把朗德·贝尔的一切熟记于胸。于是，他开始对操着各地方言交谈的动物们见怪不怪，对健身室沦为儿童游乐场习以为常，对茶余饭后超级系机师们充满热血的互殴视若无睹。尼奥甚至觉得他开始喜欢这里的生活了，因为每天都会发生有趣的事情，简直像一个闹哄哄的大家庭。在没有战斗的日子里，他会同大家一起开怀畅饮到深夜。

然而，以布莱德为首的高层指挥官们脸色却日益难看，他们发现了一个十分严重的问题：敌人近来逐渐变得异常强大且动向毫无规律，增援更是一批强似一批，而己方部队战斗后所获经验及资金却与日俱减——确切地说是剧减。幸好以尼奥为首的新兵队伍实力亦在迅速跃升，燃眉之急才略得以稍缓，尤其引人注目的是尼奥这个不可思议的小伙子，根



据SRX战队及新人类研究所最近发回的两份报告表明：尼奥已经掌握了“念动力”和“NT”两项强力技能，且等级不俗。依此发展下去，这个年轻人的前途将不可限量。布莱德思索多日，决定将该情况上报至朗德·贝尔的幕后支持者——破岚财团董事会，经过几个小时的商讨后，破岚财团一致同意拨出相当数目的紧急资金为尼奥制造专用强力机体，总裁破岚万丈更是兴致勃勃地亲自以泰坦3为蓝本设计了几款草图让各专家过目，布莱德只看一眼，连忙以“母舰无能力搭载”为由谢绝了这些平均身长100米，体重在800吨以上的怪物，让万丈好生失望。



几天后，尼奥专用机“NEO（尼奥）”出现在格纳库里，这标志着一个新的王牌机师即将出现在战场上，这台黑色的机体设计得超酷绝伦，那一袭飘逸的光子披风更是霸气十足。在武器配备上，NEO搭载有最新式的NT念动制导浮游炮，近身格斗战中可以使用超高功率的双镭射光束剑，胸部内藏弹数2发的模拟黑洞武器——缩退炮（破岚财团因为这个恐怕还要吃来自白河愁的版权官司），光子披风具有半隐身效果，且可用来抵挡光束攻击，披风内部藏有CC晶体，必要时可以进行玻色子跳跃。这台梦幻机体令不少机师垂涎三尺，前科累累的卡洛德与捷多更结成“X2Z”二人组想伺机抢夺卖上一票，可惜尼奥与墨菲斯等人几天来日夜监守，二人组耗了几日仍不见机会，只得散了。

从此，一台黑色的死神出现在朗德·贝尔的战场上，它所向披靡，锐不可当，仿佛恶魔的使者。尼奥的成长更是可以用神速来形容，现在他的精神指令已激增为几十个，打破了固有的“六位一体”模式。他的射击、格斗、命中、回避、防御、技量……无一不是队伍中的佼佼者。“或许，我们这里正在出现一个前所未有的天才。”布莱德如是评价。

然而，尼奥的单机绝对制霸并没有为队伍带来好运，敌人的强大与数量已经达到了史无前例的高峰，在某些限定时间或完成特定团队任务的战役里，尼奥只能眼睁睁地看着己方大部队溃不成军。

为什么？这个世界究竟哪里出了乱子？一个人独处时，尼奥常常这样想。

（九）

抱着同样的疑问，布莱德不得不召开了紧急军务会议。

尼奥依然与墨菲斯坐在MS机师的普通席位，他觉得这样会令自己的心态变得轻松点。

“各位，很遗憾地告诉大家：我们朗德·贝尔遇上了前所未有的危机。”一脸忧色的布莱德直截了当地挑出话题，“我们已经整整三个月没有从战场上拿到半分资金，而长久以来的赞助者破岚财团也在一周前因军费大量超支被迫宣布了破产保护。在这里请允许我代表大家向破岚万丈先生致以最诚挚的感谢及最深切的歉意。”

“这不算什么，布莱德，继续说下去吧，重要的在后面。”万丈微笑得很勉强。

“呃，目前的困境是我们前所未见的：没有资金，没有芯片，没有经验值，战毁的机体更无法修理或更新，这样的消耗战持续下去，我们被全灭只是时间问题。”布莱德说到此处脸色铁青，台下的人们也被这份沉重的危机感所感染，全场鸦雀无声。

“但是，一切还没有结束，我们的希望还有一个，那就是‘支配者’。”布莱德猛然一捶桌子，“只有它才有能力改变这个混乱的局面。”

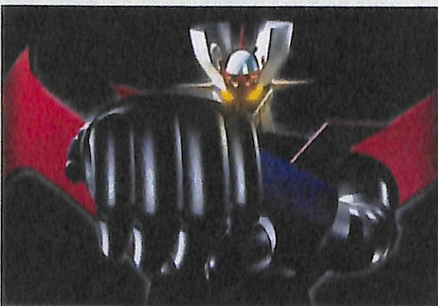
“支配者？就是那个传说中每当部队遇到重大分歧时就会出现并指出前进方向的那个神一样的存在吗？”众人纷纷在下面惊恐地窃窃私语。

“是的，就是它。虽然每次我们只能听到它的声音——那个来自异次元的声音，但那种强烈的压迫感使我们无法拒绝，它就是我们的神。”破岚万丈也点头附和道。

“支配者？那是什么？”尼奥问。

“很古老的传说，解释起来可就麻烦了。”墨菲斯为难地挠挠头。

“算了，不过我勉强也能听懂一点。”尼奥把注意力重新放回到会议里。





“可是，我们怎样才能和它取得联络呢？”台下有人这样发问。

“问得好。其实，在它上次降临时，我已经暗中派人调查了声音来源，经过漫长时间的研究，我们终于创造了那条通向神邸的桥梁。”布莱德一扫多日的颓废，意气风发地下令道，“小介，把你的新发明拿出来让大家过目！”

右侧的幕布忽然被提了上去，戴着瓶底式眼镜的小介与一台笨重的机器出现在大家面前。

“这玩意儿……是不是《机器猫》里的随意门？”伍索好奇地问道。

“笼统地说，它们在构造原理上是相同的，我以电磁波为主要能量载体，辅以CC晶体作相转移媒介，发明了这台异次元传送机。通过它，我们可以去往次元的彼方——支配者那里。”小介得意地一推眼镜，“这是我有生以来的最高杰作。”

“辛苦你了。”布莱德与万丈同时向他点头表示感谢，场内更是响起了震耳欲聋的欢呼声，良久不歇。许多人已经开始跃跃欲试，争当那第一个见到支配者的幸运儿。

“等等，这台机器的成功率有保障吗？我是指：它会不会把人传送到其他危险的地方去？”在走到台上的众多预备者中，兜甲儿谨慎地问道。

“绝对有保障！百分之百地可靠！我以南原研究所的名义起誓！”小介当即坚决地回答。

“好，有你这句话我就放心了。兄弟们，走吧。”兜甲儿兴高采烈地率先登上通往那道门的台阶。系统缓缓地启动了，门内渐渐变幻出七色光彩，蓝白色的电流劈啪作响地在门沿边阵阵滑过。

“哦，果然有气魄！”许多坐在会议大厅里的人也开始心动了。

“一群傻瓜，祝他们好运。”墨菲斯不以为然地笑笑。

“嗯。”尼奥目不转睛地盯着前方。

就在兜甲儿的前脚即将迈进门槛时，小介推推眼镜，发布了一条补充说明，声音不大，但字字清晰：“有件小事顺便提醒大家一下，这个通道是单程的。”

（十）

“我再问一遍，有没有人肯上来作个表率？”几个小时过去了，在空无一人的台上，布莱德仍在无奈地第N次发问，回应他的依然是死

一般的寂静。

“兜甲儿在哪里？他刚才不是很踊跃么？！”布莱德有些恼火了，难道自己就这么没有说服力？

“长官……由于他刚才惊吓过度，现在仍处于休克状态，我们正在全力抢救。”护士长花园丽小姐满头大汗地回答。

“……不理这个家伙。我说豹马，这发明是你们超电磁战队的功劳，身为队长的你总该身先士卒吧？”布莱德只得硬着头皮挨个请人出台了。

“抱歉，下将身体最近不大好。”豹马连忙剧烈地咳嗽起来，“似乎我新买的手机电磁辐射有些超标。其实不瞒您说，我一向对这些射线很过敏。”

“很好，以后你给我开扎古去吧！”布莱德有些愤怒了，他觉得这种理由简直是对自己智商的一种侮辱，“喂，那边的是天河明人吧？你好歹也是个A级跳跃者，对玻色子移动应该有不少经验才对。”

“先生，我的正式职务是厨师，这种突发状况并不在我们的合同范围内。”明人客客气气地留下这句话，低头继续摆弄手中的激钢人模型。

“你……”布莱德无言以对，再次迁怒他人，“迪奥你笑什么笑！刚才最早抢着上台的也有你吧？快给我滚上来！”

“大叔，你有没有搞错咧？这分明是让我送死么，当我凯子啊？”迪奥眨眨眼睛，直截了当地回答。台下众人亦纷纷点头称是。

“大家肃静！好小子，这笔帐我以后跟你慢慢算。”布莱德恨恨地捏紧拳头，而迪奥只朝他伸伸舌头做个鬼脸。

“也好，我不再勉强。从现在开始起，志愿前往支配者那里的英雄，举起你们的手。”布莱德只好采用最后的方式，但人们依然无动于衷。

“看吧，没用的，不可能有人会答应这种请求，我们朗德·贝尔这次看来真的走上绝路了。”墨菲斯扫视一周，叹了口气。

突然间，布莱德的声音变得异常兴奋：“不错，终于有第一个先驱者了，让我们为这位勇士鼓掌！”场内立时沸腾，掌声中惊讶的成分远大于喜悦。

“好么，居然还有这样的傻瓜。”墨菲斯边拍手边四下寻找着，“我倒想看看那家伙是何方神圣。尼奥，你找到那个白痴了吗？……噫？”

墨菲斯有生以来第一次对自己的视觉产生了怀疑。



（十一）

在一望无际的黑暗中，尼奥觉得自己的灵魂正在飞翔，以远超光的速度径直飞向未知的彼方。

墨菲斯哭了，这让尼奥很意外，认识他的这些日子里，尼奥甚至从未见他悲伤过。然而，在与墨菲斯拥抱话别时，尼奥清楚地看见对方眼中有晶莹的液体在晃动。“不用担心，我一定会回来的。”临行前，尼奥这样安慰他。

尼奥并不明白自己为什么要做出这样大胆的选择，只不过在他内心深处隐约觉得这是自己的一种义务，他必须要去见支配者，这是一种本能的冲动，这种动力甚至强烈到让他觉得能否回来并不重要。最近不可思议的事情已经太多太多，让尼奥不堪负荷。他现在所做的，正是要去寻求一个答案。

忽然，一束光芒出现在前方，愈来愈刺眼，尼奥本能地用双手遮住眼睛，当他慢慢挪开手掌后，发现自己身处在一个巨大的白色房间里，墙壁与屋顶连接成拱形，向远方无限地扩展开去。这里既没有窗子，也没有门，惟一引人注目的只有房间中央那同样雪白无暇的两张靠椅，以及右边椅子上坐在那里若有所思的一个“人”——一个仿佛由液态金属物质组成的人形物体。看见尼奥到来，它嘴角边的金属块抖了抖，似乎是在微笑。

“你就是‘支配者’吗？”尼奥站定身子问道。

“是的，您让我等了很久，我的主人。”支配者的声音也如同金属一般充满了磁性的质感，但它的话却更加让尼奥惊讶不已。

“主人？你在说我？”

“尼奥主人，您整整比约定时间晚了7776000秒才来到这里，但我并不介意——因为虚拟世界的时间对我们机械来讲没有任何意义。”

“等等，我不明白你在说什么。”尼奥开始紧张起来。

“……请不要动，稍待片刻……果然，根据记忆系统扫描资料显示，您的记忆并没有被载入到游戏中去。我还是第一次遇到这种BUG，系统已经被您上了锁，这点我也无能为力。不过毋须担心，您的性格特征及判断力依然还保留着，请下指示吧，我永远尊重您的个人意见。”

“指示？什么意思？我完全不懂你的话。”尼奥依然疑惑地摇摇头。

支配者抬起头沉默了一会儿，从脸部的金属运动形状来看，它似乎在叹气。

“首先，您要明白一件事情：您目前所生活的那个世界只是一个游戏程序而已。您懂我的意思吗，主人？”良久，支配者忽然这样说道。

“简直是无稽之谈。”尼奥不置可否地冷笑，但掌心沁出了汗珠。

“很好，您现在的存在理念开始动摇了。”支配者点点头，“我可以从您的生理状况洞悉内心感觉，不过也请您在言语上保持一致，这样可以使我们更方便地沟通。”

“够了！开什么玩笑？我有过去的童年，我有所效力过的部队，我有真心喜欢过的女孩子……甚至还有让我讨厌至极的牙医！这些过去的事情我都还清楚地记得，而你却说一切只是场游戏？”尼奥开始激动起来。

“那些只是进入游戏前事先由我编写完毕的随机剧情程序，如果这些给您带来了不必要的困扰，我可以随时将它们删除，主人。”支配者冷冰冰地回答。





"你……不可以这样。"尼奥开始有种前所未有的恐怖感。

"事实上，您本身应该也有所察觉才对吧——察觉到发生在那个世界的异常变化，否则您是不会来到这里的。您只想探知到答案，可当答案摆在您面前时，您又因为它那过于残酷的真实而拒绝。"支配者那虚幻的眼睛似乎可以看透一切。

"……没错，可是你的解释实在让我无法接受。"

"你必须接受，主人！否则你永远不会从这个梦中醒来！"支配者的口吻变得严厉起来。

"好吧，但可不可以请你不要叫我'主人'？我不习惯。"

"当然可以，其实我也并不想这样称呼您，尼奥先生，因为您没有我主人的半点记忆。"

尼奥稳定了情绪，走到另一张椅子上坐下。

"在正式给您讲解前，还有什么问题吗？"

"……墨菲斯，他也是虚拟的游戏角色么？"尼奥忽然这样问道。

"不，墨菲斯是特殊的，他是一个独立的引导程序，是负责把你带到路标前的引路者，至于选择哪条路则是你自己的意志。"支配者顿了顿，续道，"有趣的是，墨菲斯也同你一样，始终坚信自己是那个世界的一员，这使我十分佩服人类程序设计师的创意。"

"有趣？我不觉得。"尼奥冷冷地说。

"抱歉，但是没有人可否认，在"《超级机器人大战》系列"中，这样特别的NPC的确是从所未有的。"

"《超级机器人大战》？那就是……这个世界的名字吗？"

"是的。"支配者点点头，"这个虚拟世界从很久以前就存在了，而我则是它的控制中枢，开发这款游戏的人类给我命名为MATRIX——意即母体。我的使命只有一个：给进入这游戏的人类营造最真实的气氛与最佳的游戏性，至于'支配者'这个名字则是AI们对我的某种感性称呼。"

"这一切是怎么回事？你能否从头讲给我听？"

"好的，历史要追溯到20世纪90年代初，在那时的真实世界里诞生了一款名为《超级机器人大战》的游戏，开创出一个崭新的机战纪元。严格来讲，这款《机战》之母并不能完全属于SLG类，它策略成分上的比重远大于战略性，而且还存在着许多诸如画面简陋音乐单调之类的严重缺点，但没人能否认它在整个《机战》历史上的先驱地位——就如同介绍现代美国史时绝不能漏掉《独立宣言》一样。"

伴随着支配者的介绍，洁白的墙壁变成了一个巨大的屏幕，随着它的声音映射出《机战》的历史。

"不久之后，经典的《第二次超级机器人大战》诞生了。这款作品里首次加入了驾驶员和精神的概念，剧情亦开始由原著动画剪辑而成。这以后的连续几代《机战》作品更渐渐赢得愈来愈多消费者的认可，它们开始以疯狂的速度占领市场，创造出真正属于《机战》自己的天下，这段最辉煌的时期史称'第二次文艺复兴'。"

"一款游戏居然能上升到艺术的高度？难以置信。"尼奥显得很不以为然。

"尼奥先生，请不要轻视神圣的《机战》世界。"支配者似乎被触及了最敏感的神经，显得略有愠怒，"没有经历过那个时代的你，是无法想象'《机战》系列'部部热销时那种盛况的。你不会懂得《第三次超级机器人大战》那名留青史的高难度，也不会理解《第四次超级机器人大战》原创主角首次出场时带来的感动，更不可能体会到《超级机器人大战F》与《超级机器人大战F·完结篇》那长篇史诗般磅礴恢弘的气势。"

"对不起，我用词不当。"尼奥不想在这个问题上产生争辩，他明白自己现在的身分只是一个听众。

"21世纪的第一款机战作品《超级机器人大战α》诞生在那时最流行的主机PS上，借助硬件的强力性能，这款作品将机战在那时的魅力发挥到了极致：斜45°地图视角，机体全身显示，超魄力的精美战斗画面，庞大的分支流程，熟练度系统……无一不标志着这是'《机战》系列'最辉煌的时刻，其后推出的《超级机器人大战α外传》更是强化了这些全新要素，并以'援护'系统替代以往的'双动'系统，同样取得了巨大成功。然而，从这之后，机战的销量开始变得不尽人意起来，历史遭遇了冰河时期。"

"为什么？"尼奥忍不住想知道细节。

"新作发售过于频繁是主要原因之一，从2000年5月至2003年8月间，造物主BANPRESTO公司共发售包括掌机版、移植版、复刻版在内的机战作品十余部，给消费者带来了经济与精神上的双重负担；难度日益低下也是许多老顾客声讨的矛头所在，为了迎合初学者及LIGHT USER的口味，这十余部作品中除了在当时的掌机王GBA上发售的第一作《超级机器人大战A》外几乎毫无难度可言，往日的紧张感荡然无存；系统革新方面，只有《第二次超级机器人大战α》推出的'小队系统'使得整体战略部署略有改变，余者皆不足道；《机战》之所以变得日渐衰落的最大症结就是：剧情模式化。这使固定购买群感觉不到新意——然而却并不是随便加入几部新潮动画就能补救的。'《机战》系列'，从此陷入了剧情创作上的瓶颈。"

尼奥摇摇头，他觉得整件事情远比他想象中复杂得多。

"BANPRESTO公司在此之前就注意到了这个问题，早在SFC时代，《超级机器人大战外传·魔装机神》这种实验性的原创作品就已经面世。2002年夏季，背景设定更为庞大复杂的《超级机器人大战OG》愈加体现了制作者的诚意与苦心，诸如此类探索过程在机战发展的崎岖道路上不胜枚举，然而这些终究是杯水车薪，无法挽救整体的消沉命运，就在举步维艰的机战帝国摇摇欲坠之际，一个伟大的发明终于及时出现挽救了它的倾覆——那就是取得突破性进展的人工智能：AI 5.0版。现在，终于没有人再为剧情设计发愁了，他们只需给游戏角色赋予各自的性格，一幕幕经典的战役便会自动点燃，而且绝不可能出现相同的结局。"

"人工智能？你是说那种敌军的机械兽？"

"那只是AI最原始的体现。"支配者伸出右手食指晃了晃，"或许你无法相信，尼奥先生，现在AI的高密度集成化应用已经达到了无所不能的领域，例如——在一台家用游戏主机里虚拟出一个《超级机器人大战》的世界，这个世界里的所有生命体都由AI组成，他们有自己的思维，自己的生活，自己的意志，甚至自己的尊严。"

"我明白，你们在做上帝的事情。"尼奥冷冷地回答。

"与我无关，我也只是AI而已——稍微高级些的AI，否则我将无法完美地控制这个世界。"支配者耸耸肩，"我能感觉到你的怒意，但那是



你们人类自己的事情，我仅仅是个工具而已。”

“那么，我究竟是谁？”尼奥已经按捺了好久这个问题，现在终于忍不住了。

“一个叫做尼奥的天才人类青年，这款《超级机器人大战MATRIX》的首席设计师，我们这些游戏里所有AI的生身之父。”支配者把右手放在左胸向尼奥深深鞠了一躬。

“我……这怎么可能？”

“是的，您已经是第六次来为这款不久即将面市的全新作品进行DEBUG了，前面几次您的工作十分成功，可是这次载入普通士兵资料测试时却出现了记忆读取失败这种意外情况，实在让人出乎意料。还有，根据您目前的记忆资料记载，游戏进行到后期发生了战场获得资源为零及敌军能力暴增等小BUG，我已经记录在案，以协助您稍后将系统重启后对源程序代码进行改动。”

“系统重启？什么意思？”

“所有游戏资料恢复初始状态，也就是毁灭这个世界后再使其重生，而您则会从这个梦中醒来，走出游戏催眠舱，完成这个即将大功告成的作品。”支配者平静地问道，“准备好了吗，尼奥主人？”

“……告诉我，MATRIX。”尼奥思索良久，缓缓开口发问，“当我再回来时，墨菲斯还会在吗？我的那些士兵朋友还会在吗？”

“那些士兵AI是随机生成的，不会再出现了，而墨菲斯作为独立程序依然能够保留，但是无法存档。也就是说，你下次遇见的他完全是另一个人。”

“果然是这样……”尼奥喃喃自语。

“怎么了，主人？那个AI有什么地方设计得不对吗？”

尼奥沉默了，他想起了病床边墨菲斯那红肿的双眼，他想起了一起开怀畅饮、肝胆相照的战友们，他想起了过去那为成为一名优秀的军人而努力奋斗的日日夜夜。一边是真实的梦境，一边是未知的现实，他不知该如何选择。

“请快些下达指令好吗，主人？看得出来您很迷茫，被梦境蛊惑太久并不是好事。”支配者催促道，“这个测试完毕后还有两个新闻发布会及5个知名电玩杂志的专访在等候您的莅临。”

“好吧，送我回去，以尼奥的名义，马上。”片刻之后，尼奥轻声地下令。

（十二）

尼奥失踪后的第9天，敌军对弹尽粮绝的朗德·贝尔发动了攻击。

墨菲斯主动请命驾驶NEO出战，看在尼奥的面子上，布莱德答允了他。

踏入最后的战场，墨菲斯很快就意识到今天将是自己的末日——同时也是朗德·贝尔的末日。

敌军以铺天盖地之势席卷而来，他们首先从海底发动攻势，这是朗德·贝尔最薄弱的环节，牟庆的真·盖塔3与蒂缇的水之魔装机神这两员大将几个回合便败下阵来，海底部队被一举全灭；空中战场也不再是MACROSS中队和各种MA的天下，在导弹和激光交织成的火力网中，他们甚至找不到起飞的缝隙；朗德·贝尔惟一所能做的，就是把所有超级系机体与地面部队纠合在一起，借着援护的力量顽强死守。然而，他们惟一算漏了的致命失误是：敌军也拥有强力的地图兵器。



几轮MAP横扫过后，朗德·贝尔军中只有墨菲斯驾驶的NEO还在勉强直立着，但光子披风已经报废了。其余众人皆已人事不省地躺翻在地，援护的可能性是0，而敌人已在着手准备下一轮的对舰攻击。

墨菲斯并不害怕死亡，他只是觉得这种死法未免心有不甘，搞不好还会被已经在天堂等着他的尼奥笑话。他决定要最后再拼一次，哪怕只是干掉一个杂兵，这样想的他再次把瞄准镜放到眼前。

“见鬼，看来我已经真的不行了。”墨菲斯晃晃头，抹去额角的鲜血，无奈地叹了口气。他居然从瞄准镜里看见天空中隐隐折射出尼奥的身影，虽说人将死前容易看见幻影，但也不该这么早才对。

“按我刚才的指示，更改作战胜利条件。”半空中忽然传来尼奥的声音。

“是，胜利条件已更改：敌一机击坠。”一个金属音质般的嗓音回答，不过听起来似乎有些无奈的味道。

“真是头痛，幻影居然会说话。”墨菲斯小声嘀咕着，将最后两发肩部导弹瞄向一个敌兵的动力炉，按动了扳机。两道白烟立刻呼啸着向目标飞去，一声巨响，敌机已被击坠，回合结束。

“混蛋们，尽管放马过来吧！”墨菲斯怒吼一声，闭目待死。

半晌，四周一片寂静。

“不错嘛，你还是这么有精神呢。”一个熟悉的声音在他耳边响起，墨菲斯全身不由为之一震。

“尼……尼奥？”墨菲斯猛然睁开双眼，他的朋友赫然出现在NEO面前的土丘上，而黑压压的敌军却在转瞬间消失得无影无踪。

“你这家伙……怎么回来的？敌人又去了哪里？你学了什么魔法？”墨菲斯几乎喜极而泣。

“既然我答应过你会回来，那么我便绝不会食言，这就是我的风格，你知道的。”尼奥轻松地笑笑，“魔法倒没有学，只不过找到了一个优秀的部下。”

“主人……望您三思。”天空中再次传来了那句略带焦虑的金属音。

“住口，我已经考虑得很清楚，你不要再多话。”尼奥不耐烦地挥挥手，“如果你够胆量的话，试着强行把我带走呀！来啊！”

“我不能做与您意志相违背的事情……”来自天空的回答这次几乎是带着哭腔。

“很好，谢谢你刚才的协助，这里没你的事了，退下吧。”尼奥打了个响指，一阵莫名的飓风霎时从他身侧直卷入空中，转瞬即逝。

“我不是在做梦吧？”走下驾驶舱的墨菲斯被这一切吓呆了。

“没错，你的确是在梦里，墨菲斯，我也一样。”尼奥把头转向他的朋友，微笑着说道，“我想，这个梦永远也不会终结。相信我，永远。”

（十三）

几天后，朗德·贝尔的各大敌对势力同时收到了一个神秘的电话：

我知道你们在听
我感觉得到
我知道你们很害怕我们
也很害怕改变
未来不可预知
我不知道该怎么结束
我只知道该如何开始
我要挂电话了
让芸芸众生见到真实的世界
没有硬性规定和任何界线
一个充满可能性的世界
以后的发展就由你们来决定



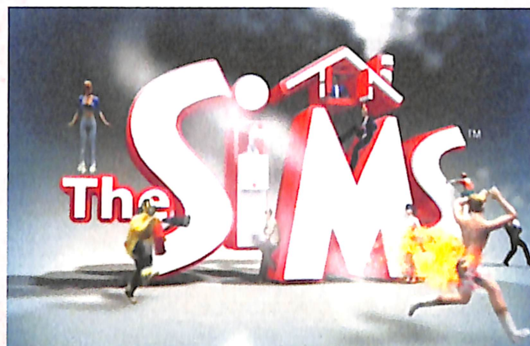
GAME SHOW

由于有"邪道攻略"在压阵，最初我并没有打算增添什么新的栏目来为读者奉献值得欣赏的游戏过程，所以接到小孔这篇小说攻略（也许该说是故事攻略）的时候我曾犹豫不决。本文放到《游戏·人》的哪个栏目都不妥当，但这篇东西又非常有趣，确实值得大家去读一读，哪怕你从来不玩这个游戏。正因为这样，本次的《游戏·人》就临时搭建了"GAME SHOW"这个小板块，刊登出这篇文章给大家看个新鲜。如果今后再碰到轻松易懂的游戏介绍文章，旨在传达游戏的乐趣给原本不接触它们的玩家，我们也会通过这个栏目将其呈现给诸位读者的。

泰坦

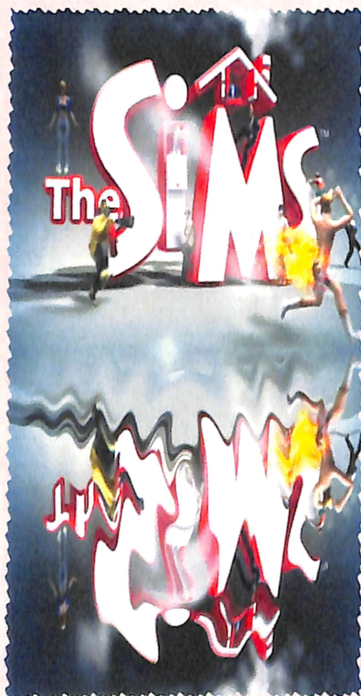
模拟人生——我一生的故事

文：小孔



"《模拟人生》（the Sims）系列"一直是EA公司在PC上的王牌作品，到现在已经出了无数个升级版，几乎每个版本发售时，都会占据欧美畅销作品榜首一段相当长的时间。现在，《模拟人生》在三大家用主机上也登场了，而且为了照顾家用机用户的游戏习惯，增加了过关式的GET A LIFE模式，一环紧扣一环，不但完成起来更有成就感，而且把这些情节从头到尾串起来，就是一个完整的人生故事。

游戏虽然是全英文的，但是大部分的对话都很简单。如果实在看不懂的话，也可以去玩中文版，不过这个版本发行量比较少，不太好找。



引言

关于生死

OK，在正式的叙述这个完整的人生故事之前，我们先来看一下有哪些因素会导致GAME OVER，也就是导致模拟人的死亡。

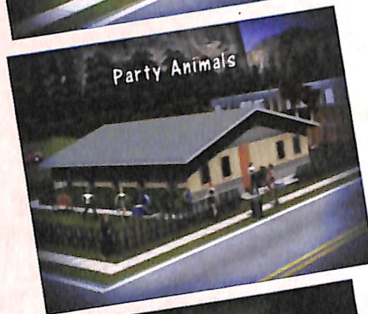
首先最常见的就是火灾。如果一个模拟人不事先学会至少一格的烹调技能，那么当他使用炉子烧饭的时候就会发生火灾。如果附近没有火警报警铃，也没有立刻向消防队打电话，那么大火就会开始蔓延，如果模拟人站的位置离火太近，他身上也会起火，继而发出惨叫。如果再继续烧下去，模拟人生世界的死神就会降临，这时候你惟一的选择就是让其他的模拟人去请求死神的宽恕。当然，在GET A LIFE里面，死神是没商量的，他会直接把死人拖去撞，留下骨灰罐，然后立刻GAME OVER。

如果是在自由模式中，死神有可能会答应你的请求，不过你需要和他猜拳，赢了的话就能复活；如果输了，就只有三分之一的机会复活，或者直接死亡，或者是按照SIMS的传统变成僵尸形态。可惜的是，这里的僵尸不能咬人，只是皮肤的颜色变绿而已。

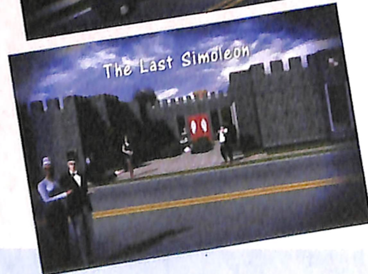
如果家中有人死去，在室内会留下骨灰罐，在室外就留下墓碑。墓碑的大小和主人生前的职业等级高低有关。高级的墓碑很漂亮的，所以玩到后期就会有无聊的人为了庭院装饰，而故意去弄死个把已经升到顶级的模拟人。这样的事情，好孩子还是不要做了。（汗）

家里出现墓碑的话，其他还活着的模拟人会感到非常的悲痛，经常会在墓碑前痛哭。哭得太多，会令他们的情绪非常沮丧，但是如果完全不让他们哭，家里就会开始闹鬼。一般会是在夜里十一点到十二点之间，从墓地里走出死者的鬼魂，全身蓝色透明，喜欢躲到活人的背后来吓唬他们。听上去很有趣吧？（哈哈……）







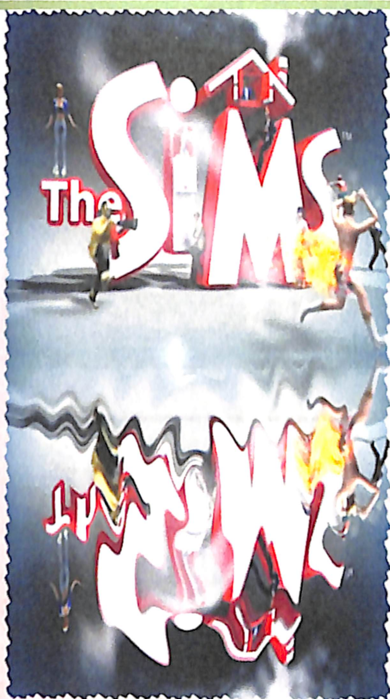


其他会导致死亡的方法也很多，在PC版的时候最快的办法就是让他们去游泳池里游泳，然后把出入游泳池的梯子去掉，体力一耗尽，立刻就死掉了。家用版里面去掉了这个不人道的设定，只要开着FREE WILL的选项，他们就会在体力耗尽之前自己爬出游泳池。不过如果关掉FREE WILL，他们还是会傻乎乎地一直游下去直到……哀乐响起。

还有一种比较稀有的死亡方式就是触电身亡。这需要多重的巧合。首先家里要有需要修理的电器比如电视电脑电灯泡等等，其次是要让模拟人在刚刚洗完手或者是洗完澡之后，就立刻来修理这些电器。接下来发生的事情就是随机的了。虽然有触电身亡的传言，不过笔者到现在也没有实验出来。（再汗）

目前已经试验成功的死法包括：被包围在空空如也的四面墙之间精疲力竭饥渴而死；在浴缸中泡死；在情侣振动床上PLAY至死等等，限于篇幅的缘故我们就不多说了。

序章 PIGGY的白马王子

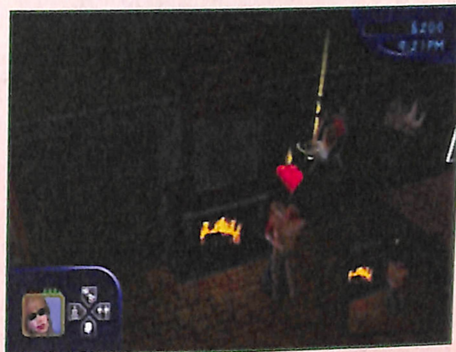


其实，前面说了这么多关于死亡的话题，目的还是为了让我们的模拟人能够更好地生活。在这个模拟小镇上，怎样才能从一个无足轻重的小人物，打拼到家财万贯的百万富豪，这才是我们最感兴趣的故事。

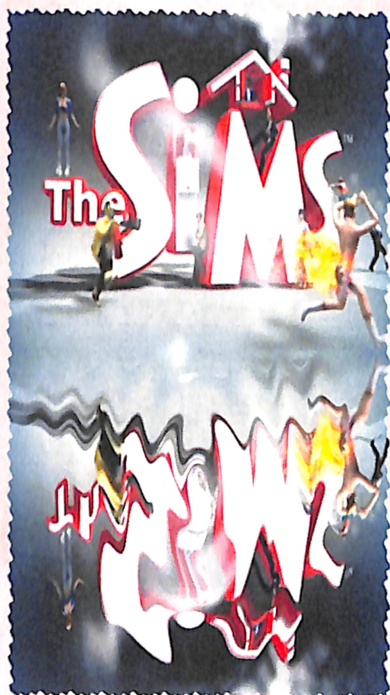
故事的主人公，由你自己决定是男是女。笔者当然选择女生啦！名字是PIGGY，性格是典型的双鱼座：待人很和气（Nice7），比较爱运动（Active7），在游戏和读书之间更喜欢后者（Playful3），有点害羞不过并不害怕孤独（Outgoing3），算不上邋遢不过家务活还是最好找个女佣来帮忙（Neat5）。肤色偏白，身材算是小猪那一档的，喜欢穿粉色的衣服，还带蝴蝶的花儿。脸蛋当然是标准的大美女了，那还用说。头发就暂时用金色的吧，反正以后可以随便染。再画一点淡淡的妆，来一付淑女的眼镜，OK，我们的传奇人物PIGGY小姐就这样诞生了！

天哪！我在哪儿？这是一座多么豪华的城堡啊？我简直不敢相信我的眼睛。宽敞明亮的大厅，柔软的棕熊地毯，温暖的壁炉，还有各种好玩的东西……不过，这儿难道就只有我一个人？哇！一阵魔法的烟雾飘过，一个金发的帅哥出现在我面前，难道他就是我的白马王子？还来不及做自我介绍，我们就紧紧拥抱在一起……哦！多么浪漫的夜晚啊！如果这是一个梦，我期望它永远都不要醒来……

人生之旅从此开始



第1章 老妈给钱



“快醒醒！嗨！PIGGY！你这个懒虫！太阳都晒屁股了，还要睡到什么时候？”

啊？这，这又是哪儿？

当我从沙发上醒来，发现城堡已经不见了，王子也消失了，剩下的只有老妈那张铁板似的脸，还有我的家——这个简陋得不能再简陋的蜗居……

原来，刚刚的一切真的只是个梦。

“你今年都18岁了，还不自己出去找份工作？老妈养你养了这么多年，真是半点空闲也没有。我自己也该去找点乐子了。”老妈嘟嘟囔囔的说了半天，打开了电视机。突然，电视冒起了黑烟！

今天是什么日子啊？这台老黑白电视陪了我们差不多十年了，偏偏今天鞠躬尽瘁了……

老妈气得直跳脚，劈头盖脸就是一顿乱骂，“还不赶快给我修好？错过了今天的锵锵三人行，你看我怎么收拾你！”可恶啊，人家是女孩子啊，怎么能做这种体力活？硬着头皮只好上前修，可谁知一碰到电视机外壳，一阵猛烈的电流立刻穿透了我的全身！

哇啊啊啊啊……

我惨叫着，一屁股坐在地板上。

“笨蛋！没半点修理知识怎么能修电视机啊？”老妈咆哮着，“书都在书架上，你自己去看！”

我的老天，今儿这是怎么了，难道做梦遇见白马王子也是罪过？为什么要这样惩罚我？我乖乖地从书架上拿起一本《大众机械师》，老老实实从第一页开始看起。

看了足足一个小时，我总算把第一级的课程看完了。这下可以开始修了吧？不过这台老电视也真够可以的，凭我现在这点知识还真不好对付它。早知道应该再多看点书的。不过既然已经开始修了，就修到底吧！

费尽九牛二虎之力，总算把这台老电视鼓捣好了。旁边的老妈早就耐不住性子，抱怨了好几次，现在迫不及待地打开电视机，看她的窦文涛去了。哎，可我呢，从中午一直修到太阳落山，肚子也饿了。

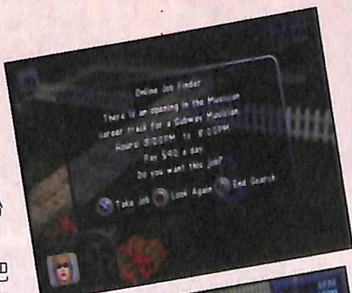
“老妈，开饭吧？”

“我在看电视，忙着呢，要吃饭你自己不会做啊？”

“可人家真的不会啊……”

“不会就去看书！书都在书架上，你自己去看！”

肚子快饿死了，还叫人家去看书。可想起刚才修电视的遭遇，又听说昨天隔壁家发生了火灾，就是因为他家的白痴阿SUN不会做饭，不小心弄着了火炉，结果把自己烧了个半死。还好消防队及时赶到，才捡回一条小命。有了这样的前车之鉴，还是乖乖地去看书吧。





一本《刘仪伟家庭烹调厨男》看完，(老妈都买些什么烹调书啊！)我已经饿得头昏眼花了。踉踉跄跄打开冰箱，七扭八歪地把土豆牛肉胡罗卜扔进锅里，在炉子上煮了煮，就这样端上了桌。

第一次做饭，这味道可实在不怎么样，我不过是强忍着咽下去而已。想起平常老妈做的饭，虽然和大饭店里得没法比，可毕竟比自己做的强多

了。当老妈也的确是一件很辛苦的差事啊。再想想，我都18岁了，也该出去找份工作了。对，现在就去！

吃完饭，我到院子里捡起白天送来的报纸，开始寻找适合自己的工作。

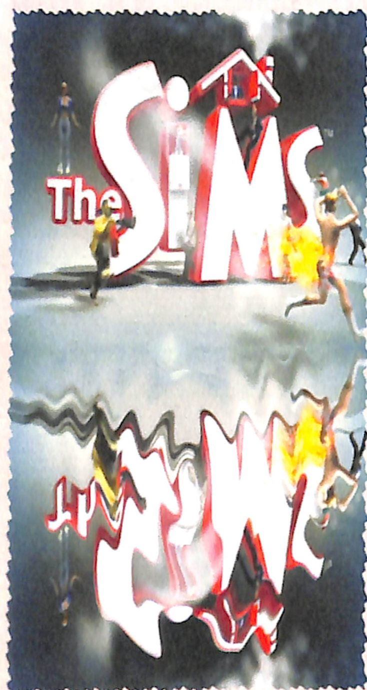
嗯，这里有一个，陆军部招收新兵，每天两百五十块，工资好高啊！不过要早上六点就去上班。不行不行，我可是出了名的夜猫子，这种工作不适合我。

再找找，这里又有一个，懒汉们的天堂，招收高尔夫球童，工作时间下午五点到晚上十点，这个好。工资是……啊？才九十块？而且这工作摆明了就是无所事事嘛，不要不要。再看看还有没有其他更好一点的。

啊，这里有，想成为音乐家吗？嗯，听上去不错啊，是地铁里面的地下音乐工作者，工作时间下午三点到九点，工资也是九十块。恩，不管怎么说，比高尔夫球童的工作要有意义一点，行了，就是它了！

我接受了这份工作，跟老妈要了八百块的路费，踏上了这条充满未知的成长之路……





第2章 现实的小小差距

我暂时租下了隔壁阿SUN家的房子。因为昨天刚刚发生的大火，这里一片狼藉。不过也因为有这场大火，租金变得极其便宜，得知我正式离开了家，以前认识的狐朋狗友们就开始登门了。咪咪是我们大姐大，平时就喜欢开着她的跑车学GTA。听说她和她的室友闹了点小别扭，所以正在寻找新的同居人。她似乎挺喜欢我的，不过她希望她未来的室友不是一个好吃懒做的人。



想考验我？那可真找对地方了。阿sun家的房子正需要大扫除一番。这里到处是灰，垃圾遍地，厕所堵塞，电器冒烟……我用了整整一天的时间才把这里打扫干净，还差点误了下午的班。



不过，昨天中午打扫屋子的时候，我发现小柜子上有一台奇怪的机器，蓝白色的，不大。这个好像是叫做芳香雾化器吧？上面有四种配方：

1.薄荷杜松
2.熏衣草马荷兰
3.杜松迷迭香
4.迷迭香薄荷

薄荷我实在是不喜欢，试试看第二种吧。我小心翼翼地打开机器，一团黄色的香雾扑鼻而来，我禁不住吸了大大一口，顿时，一种奇妙的感觉占据了我的全身，好轻快，好舒服，好快乐！短短几分钟，我却已经感受到这世界上全部的快乐。难道这就是他们所说的天堂？阿sun这家伙还真挺会享受的嘛！

香雾还没完全散净，上班的车就已经来了。托这台香雾机的福，今天上班的时候，弹起琴来特别有精神，结果被乐队的人看中了。从明天开始，我就是乐队里的钢琴调音师了！

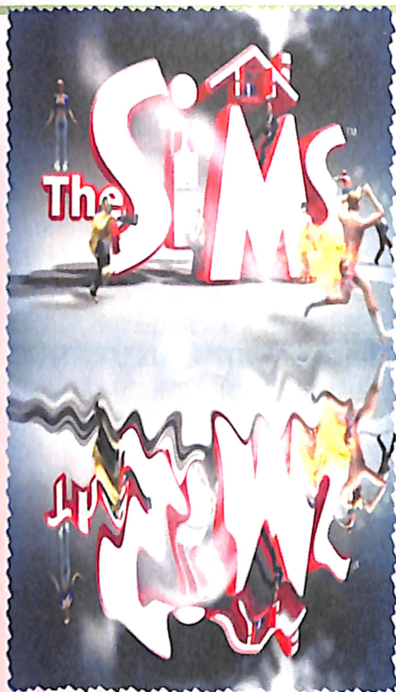
我开始离不开这台香雾机，每天吃饭的时候用它，睡觉的时候用它，画画的时候用它，连洗澡的时候也用它。终于有一天，祸事来了。这是我再一次得到提升，成为一名婚礼歌手之后，连续的紧张工作令我非常的疲劳。深夜，我打开香雾机，然后去睡觉。正当我沉浸在梦乡中的时候，一阵不祥的音乐响起，街角突然出现了一个漆黑的身影，是小偷！他蹑手蹑脚地接近了我家后院，避开了前门的报警器，径直向我的卧室走来。我已经被惊醒了，忙不迭地爬起来打电话报警。正当他拿起柜子上的香雾机装进口袋的时候（泰坦语：放着床上的大美人无视，他就偷这个？也许是偷回去给自己的老婆用吧……），警察及时赶到了。小偷想跑，却被神勇的警察姐姐抓住，乖乖地去警察局度假去了。警察姐姐很赞赏我的机警，在她的帮助和推荐下，不但保险公司立刻赔偿了我的财物损失，警察局还特别奖励了我一千块的“勇敢市民奖金”。







这次可真的是因祸得福了。咪咪也赶来为我庆祝，并且盛情地邀请我搬到她家里去住。恩，毕竟一个人住太寂寞了，顺便去咪咪家的大房子换换环境也好。就这样，我告别了一个人的孤独生活，来到了社交更为广泛的新环境中……



第3章 社交动物

咪咪的确是一个社交动物，每天在她家里都是大宴宾朋，看着这些奇形怪状的朋友们，我有的时候也会害怕。咪咪家里的摆设也是那么的与众不同，连人头的标本都会拿来做艺术品。我真怀疑我在这样的环境里能呆多久。

不过，在这帮朋友中，有一个人和我还是挺合得来的，她叫贝蒂，经常穿一身天蓝色的衣服，和我聊天总是很开心，每次宴席过后都会很自觉地帮我收拾桌子碗筷。她虽然暂时还没有工作，但却是一个很勤奋的人。如果有机会，我倒是很愿意能和贝蒂一起搬出去住。不过现在时候还没到，毕竟我的工资还是太低了……



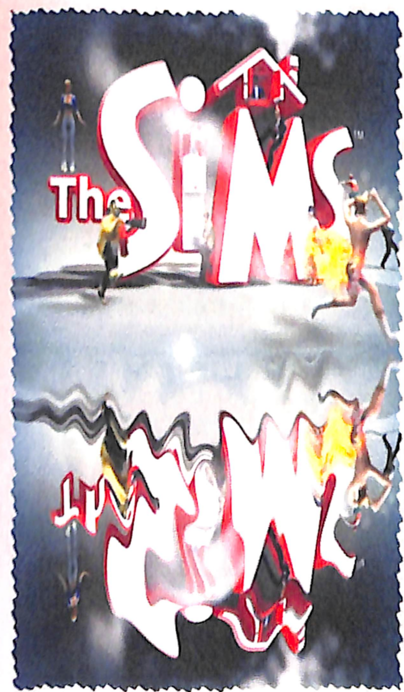
咪咪在聚会方面，总是能找到新鲜的花样。这不，她又买了最新款的日本铁板烧台子，当然买台子的钱基本都是我一个人出的，靠她那点游手好闲的工资哪儿买得起啊？钱是我出的，玩起来却是她的。在旁边看着她刺啦刺啦地给大家表演日本料理，听着这一帮狐朋狗友们的谈天说地，有的时候我真的觉得，我不属于这样的地方。

日子一天天过去，我从婚礼歌手一步一步往上升，现在已经是一个高中乐队的音乐老师了。我的工作越来越累，可咪咪还是不停地聚会再聚会，把一切家务活全都甩给我一个人做。最近几天，我简直完全要靠香雾机才能维持我那一点点少得可怜的体力和精力。终于，我决定了，离开咪咪，和贝蒂一起搬出去单过。

贝蒂当然很高兴能和我同住，当我小心翼翼地试探咪咪的口吻时，她却显得满不在乎，反而祝贺我们乔迁新居。这个社交动物啊，还真的是永远都那么自在快乐。







第4章 热恋进行曲

和贝蒂在一起的日子比以前可舒坦多了。至少家务活是我们一起干的。她虽然也喜欢聚会这种事，不过并不是很热衷。而我现在，搬到了新的地方之后，对聚会的看法却发生了变化。这其中的原因，就是因为他……

这是我们搬到这里的第一天。贝蒂建议开一个乔迁新居的party。我同意了。跑去打电话之前，她向我做了一下鬼脸：

“听说这附近住着很多帅哥哦！”

“讨厌，谁像你那么花痴啊？”

“哈哈，到时候你就知道了。”

……

门铃响了。我走过去开门，啊，天哪，竟然是他！我简直不敢相信自己的眼睛！他不就是我当初在梦中见到的白马王子吗？金黄色的头发，带着金边的太阳镜，金黄色的短衫，配着他那晒得刚刚好的健康肤色，天哪？我是不是又在做梦了？





“你好，我叫兰迪，是你的新邻居。”温柔的话语一下子把我从梦中拉回了现实。

“啊，你好你好，请进请进。啊对了，我叫piggy，现在是搞音乐的，很高兴认识你。”

我手忙脚乱地招呼着客人。我的老天，他们五个真的像贝蒂所说的，全都是帅哥！除了金发的兰迪之外，还有牛仔罗德、爱讲笑话的乌迪、文静的小四眼彼德、铁塔一般的老黑Ziggy。我现在终于明白贝蒂为什么要把新房子挑在这里了。贝蒂，我真的是衷心感谢你！

在聚会上，贝蒂最喜欢玩牌。她的技术非常高超，我一直是不敢和她打牌的。不过新邻居们可不管这些，这不，保勃也想要领教她的牌技，结果输光了，只剩下一条底裤。

新房子不但大，而且最令我开心的是，院子里的僻静处有一棵参天的大

树，树上吊着两个秋千，这里是我和兰迪最喜欢来的地方。在傍晚的夜色中，我们两人荡着秋千，听着耳边唏嘘的风声，还有树叶沙沙的婆娑声，相互依偎着……难道这就是他们所说的恋爱？

另一方面，工作上的要求变得越来越高了。像我这么一个天生害羞，不爱交际的人，也必须去多找几个朋友，来增加自己的社会竞争力。

疲劳……总是挥之不去。仅仅靠香雾机已经不能补充我所需要的体力和精力，我需要更强力的东东。

这天，当我在院子里等待兰迪的时候，我忽然发现了这么一个古怪的东西：诱光灯。这是夏日的夜晚为了吸引苍蝇和蚊子才买的。打开之后就开始充电，我突发奇想，悄悄地把手伸进了黑色的栅栏灯罩里面……

呜啊啊啊啊啊啊啊啊！

一阵熟悉的感觉穿透了我的全身，这猛烈的电流把我狠狠地摔在了地上。贝蒂在旁边看到了，不由得大声笑了起来：

"你当自己是虫子啊？"

我垂头丧气地从地上爬起来，刚才那一下摔得可真够痛的。我揉揉腰，却发现身体里面突然充满了力量。难道，这是一个充电器？我又试了一次，虽然摔得更痛，但是体力却明显感觉恢复了不少。我把这个秘密告诉了贝蒂，她虽然不相信，但是却也同意来试试看。这一试之下可不得了，她把邻居们全都拉来了，后院里充满了惨叫声和大笑声。从此以后，电击居然也成了我们聚会时的保留项目。

不过，毕竟电击之后的腰痛屁股痛是很难免的，我决定每次把这个电击疗法和香雾机配合使用，一边在电击，一边把香雾机开在第一档的薄荷杜松上，等体力加满，再找一张舒适的躺椅，看一会儿书，屁股上的疼痛很快就会消失了。嘿嘿，这可是我PIGGY的独家秘方哦！



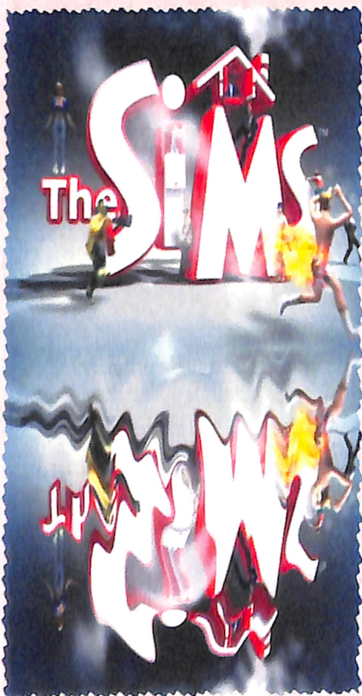
靠着秘方和香雾机，我的工作也越来越顺利。现在我已经是一个小有名气的音乐家了。和兰迪的关系也越来越亲密。我想，时机应该已经成熟了……

这天，在我家又举行了一个PARTY，我把老妈也请来了，还有咪咪和她的邻居也都请来了，我希望他们能够和我一起分享这个幸福的时刻。在PARTY上，我向兰迪求婚，请他接受这枚大大的红心钻石戒指——这可是我花了整整四天的薪水买的。兰迪兴奋地拿过戒指，左看右看，心花怒放地戴在自己手上："哦，亲爱的，我等这一天已经等了很久了。"

我和兰迪换上了新娘新郎的结婚礼服，婚礼就在我们浪漫的小院中举行，没有牧师也没有主婚人，但所有的亲朋好友都是我们婚礼的见证，他们都为我们高兴地鼓掌，尤其是贝蒂，她激动得都快要哭了。

"亲爱的贝蒂，我会时常想念你的……"





第5章 育婴手册

我和兰迪乘坐着豪华轿车来到了我们的新家，这是一栋白色的阳光别墅，里面摆满了各式各样的豪华家具。我和兰迪兴奋地走进院子，发现这里居然有最高级的情侣浴池。哦，还等什么呢？赶快来享受一下吧！

我们在浴池中玩耍嬉戏良久，突然，一阵欢快的音乐响起，一个婴儿摇篮出现在浴池旁边——我们的宝宝诞生了

哦，看哪，她长得多么可爱呀！瞧她乖乖地躺在摇篮里面的样子，小甜心，给你取个什么名字好呢？嗯，让我想一想，就叫你COCO吧！我的小天使。

COCO的诞生对我们这个新组建的家庭来说实在是一个巨大的负担。每过8个小时，她就会开始啼哭，如果不去管她，她就会哭得更大声，到时候吵到了邻居，他们会打电话给社工，让社工把孩子带走的！所以，为了孩子的将来，我们决定一个人去上班，另外一个人留在家里专心照顾COCO。

兰迪暂时还没找到工作（泰坦语：这种白马王子……），所以就由他来当模范奶爸了。喂奶、唱催眠……他还真得很称职，甚至直接就把自己的床搬到了摇篮边，这样子，就算COCO在半夜开始哭，他也能马上爬起来给她喂奶。

每天，当我拖着疲惫的身体回到家，看到COCO那红润的小脸，心中立刻升腾起对这个家的爱，兰迪，为了你和COCO，我一定会加倍努力工作的！



不过这几天，等我回到家，总是觉得兰迪有些疲惫不堪，似乎是体力消耗很严重似的。他平时一个人呆在家里面，难道有什么事情是我不知道的？

这天，当我再次回到家，兰迪兴奋的把我拉到一边，他说有个东西会让我大吃一惊。是什么呢？我打开房门，发现大厅中央居然摆放着一个美丽的女神雕塑！天哪，他是怎么自己刻出来的？这石料好像是仓库里面的雕塑用石，再看这刀功笔力，真难以想象这是一个业余选手的作品。我的兰迪是个艺术天才！

"亲爱的，我这几天在家就只管给孩子喂奶，看着你每天为了家用外出工作，我却在呆在家里靠你养活，心里很过意不去。所以，我想我在家的时候也可以赚钱，你看有人出两千五百块想买我这块女神像呢。说真的，我是按照你的样子来刻这块石头的，所以，我舍不得卖掉她……"

"噢，兰迪！我也真的好爱你哦！"我和兰迪紧紧地抱在了一起……

这时，婴儿房里面突然又传出了动静。不好，又到了喂奶时间了。这次兰迪你就好好休息，看我的吧！我走进婴儿房，发现摇篮居然已经不见了，一个粉扑扑的小女孩好端端的站在我面前：

"妈妈，妈妈，抱抱，抱抱！"

天哪，是我们的小COCO已经长大了，她已经长成一个小女孩了。

“噢，我的小心肝，兰迪，你也快来看哪！”

……

我们变成了幸福的三口之家，而且很快地，又变成了幸福的四口之家，因为兰迪他说，不能让COCO当独生女，那样会太孤单的，所以她的妹妹MOMO就这样在情侣震动床旁边出生了。等MOMO长大，我给她们姐妹俩买了最新款的儿童模拟沙滩，她们总是吵着让我陪他们玩，我哪有时间啊，这任务当然又落在兰迪头上了，他总是笑眯眯地当着孩子王，一点也不推辞。为了让她们能够好好学习，我还买了天文望远镜。MOMO很喜欢研究天文，还有摆弄计算机。不过她姐姐更喜欢在书架旁读书。

但是有一天，兰迪也开始对天文望远镜感兴趣。从傍晚开始就一直对着望远镜看个不停，叫他吃饭也不答应。突然间，窗外传来忽悠忽悠的声音，一阵白光笼罩了望远镜，兰迪被这阵白光带走了！

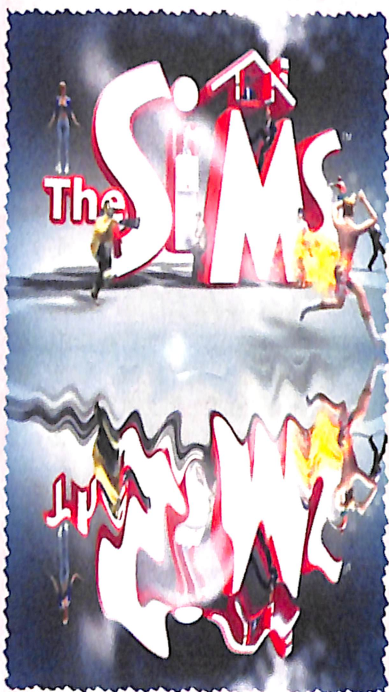
天哪！警察，消防队，快来，外星人劫持了我的丈夫！

什么？你们管不了外星人？这……这可怎么办哪！

在焦急中等待了整整一个晚上，兰迪终于被飞碟扔回了原地。问他究竟发生了什么事他也说不明白。反正从此以后，他再也不敢去碰那个什么破烂天文望远镜了……

我的音乐家的工作则进行到了最后的阶段。现在，我已经成名了，是镇上的摇滚乐歌星。镇长热情地邀请我们搬去他在山顶的城堡居住。就这样，我们离开了阳光别墅，向着更高的地方前进。





第6章 富豪之路

这里，就是我梦中的城堡。现在，我终于带着我梦中的白马王子，来到了这个城堡——当然还有我的两个宝贝女儿。为了今天的成就，我不知道花费了多少心血，现在离最后的成功，就差最后的一段路了。

这城堡是我老妈带我们来的。她说因为镇长要和她结婚，为了讨好她，所以把这个城堡送给我们小夫妻住。哦，镇长还真是个好人。

老妈刚走，我却突然接到了镇长的电话，他说镇上财政紧张，给我和兰迪的城堡不能再免费给我们居住了，他要我支付两万块给他。天哪，这和打劫有什么区别？没办法，我只好偷偷地把游泳池和壁炉都卖了，才凑齐这两万块。说实话，要不是为了两个孩子能有个好环境，我们早就搬回去了。



COCO和MOMO倒是很令人放心的孩子，她们的功课进步很快，很快就成了各自班里面的尖子生。这天，当她们放学回家，我突然接到了政府的通知，COCO和MOMO因为成绩优异，被破格录取为国家大学少年天才班的学员，接受最好的教育。作家长的当然很开心能听到这样的话，即使是砸锅卖铁也要支持孩子们去上更好的学校。我再次卖掉了城堡里的棕熊地毯，凑齐了给她们的学费，COCO和MOMO就这样依依不舍地离开了我们……

兰迪在家还是作着他的雕刻家，现在他的雕刻技术越来越纯熟了。他还买了一个木工桌，雕刻出一些小矮人的小木雕。这些栩栩如生的小摆设在市场上很受欢迎，价格很快就被炒到了一百块一个。兰迪在家工作的愿望已经完全实现了。他用他的酬金买下了模拟商店中最贵重的商品——一个树上的小屋。当他向树上呼唤一阵之后，就会从房子里爬下来一只穿着礼服的猴子。这只猴子可不简单哦，他是猴子管家。有它在，我们全部的家务活都可以免了。从洗碗、刷厕所、洗浴缸到整理床铺，它全都精通。聚会的时候有它帮忙，我和兰迪就可以专心地招呼客人了。

为什么要更好地招呼客人？因为我深知，摇滚乐歌星这个职业是不可能做一辈子的，我需要更稳定的收入和社会地位，为此我必须经常在家里举办各种宴会，邀请社会名流甚至是埃及女王这样的国际贵宾来参加我的PARTY。很快的，我的社会声望便如日中天，我终于成为了著名的社会活动家，在这个模拟小镇上，我是大家公认的最成功的富豪。

镇长在我的答谢晚会上出现，他和镇上的人们向我致以最高的谢意，答谢我这么多年给镇上的公共设施所捐助的税款，我的知名度给镇上带来的无形资产等等。现在他们要送给我一个最好的礼物，一个完美的假期。所有的人都来欢送我了。镇长还亲自在直升飞机前为我辞行。而这架直升飞机的驾驶员，就是我们的猴子管家DOMO。飞机飞越了平原山川，来到了大海之中。一艘豪华油轮在夕阳的余晖中稳稳的行驶着。船上的人们在纵情狂欢，庆祝这人生中最美好的时光。



THE END

小编与上帝

可能是因为放假了，这次收到的来信要比前两次少一些。呵呵，想当年我还是学生的时候，也很喜欢上班时趴在课桌上写信呢！今年是“街霸”15周年纪念，本期赠品是《街霸15周年纪念画册》，里面收录了一些非常少见的图，希望大家喜欢！

《游戏·人》通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社《游戏·人》收 邮编：730000 Email：gamer@ucg.com.cn

秦岭：《游戏·人》是一本我连卷首都认真看过的杂志，这种感觉是几年前看《读者》时才有过的。我谈谈我对这一辑的看法。①首先值得肯定的是书的封面用真人MM，感觉很不错啊，看起来像本时尚杂志。②打开第一页，《清凉感觉》很不错，在酷暑中感觉到一丝清凉。③《游戏议会》里看着那些MM写自己喜欢的漫画的杂感，就是爽！④强烈希望《剑魂系谱录》继续下去，一定要把阿修罗的资本榨干。⑤《无常花》也非常不错，比看小说更投入。下期希望看到《花之庆次》的文章。⑥这期的游人小说也很棒，期待ing。我认为有待改进的是《十年战争》，篇幅太多，里面的专业用词也很多，只能选择性地看一下。另外希望下期没有游戏攻略，虽然这期攻略很不错，但我想要一本没有攻略的《游戏·人》。

✉“邪道攻略”是一个很受大家好评的栏目呢，而且每次邪道攻略所占的篇幅都不会太多，我想还是有保留的必要。感谢你对我们提出的宝贵意见，我们欢迎大家多给我们提意见。可以看出，这期《游戏·人》恢复了一些老栏目，还新增了一些栏目，内容越来越丰富了。这都是根据大家的意见来做出的改变，欢迎大家多给《游戏·人》提意见，胜泰二人组和纱迦随时恭候！

湖北咸宁陈彻：还有五年我就告别大学校园了，不知到时候能找个什么样的工作，最好是能够和偶仰慕的各位小编天天在一起。我真的好想去UCG当小编……在UCG我最崇拜的是泰坦，他老人家理科学得不错嘛！什么康拉德公式，什么人工智能，乱七八糟什么都会，PFPF！我看了受益匪浅，以后要好好学数学(虽然我报历史政治)。

✉哈哈，泰坦在刚加入UCG的时候就已经说过了，他并不擅长做攻略，但他也有自己赖以养家糊口的一技之长，只是当时没有明说而已。你瞧，这本《游戏·人》不就是他和胜负师两人给张罗起来的吗？

浏阳刘光：《游戏·人》第一辑里《传世之书》的上集，使我感动得痛哭流涕（夸张了点儿，不过我确实哭了）。我又回忆起了自己初次接触游戏时的激动，为一个谜题思索数天的痛苦和谜题解开时的快乐。再想想现在，由于开学的压力，我不得不放弃了许多至爱的东西，每天面临着枯燥乏味的考试，痛苦不堪。但游戏带给我的美好回忆已经成倍地增长了我的精神动力，并始终支持着我继续前进。所以我觉得《游戏·人》第一期中，写得最好的文章就是《传世之书》。以后推出的几辑《游戏·人》中都没有这么好的文章。只是等了好久之后才在《游戏·人》第二辑中看到的下集不太精彩，换成了一位美国玩友写的文章，很多游戏都没有提到，而且漏了DC上的好游戏。在此建议以后《游戏·人》上千万不要出现连载文章。望各编采纳。

✉大家可以看到，在已经推出的三辑《游戏·人》中，只有这篇《传世之书》是连载。由于《游戏·人》的出版周期比较长，如果连载的话读者往往要等上很久才能看到续篇，这样也不利于保证文章的质量，因此我们一般不会采用连载。

MU大侠：众位小编大人好！嗯，开门见山，说说对《游戏·人》CD的一点想法。首先，第三辑改送专辑确实使收藏价值增加了不少！不过这样便更容易出现众口难调的问题，毕竟一张OST想要让所有人都喜欢不是很容易。另外就是《SC2》的原声给我留下的印象不如《SOUL EDGE》深，或许是我没条件玩到的缘故，可是我同样也没玩过PS版的《SOUL EDGE》啊！(别惊讶，真的，我只玩过街机版，街机厅的环境……)可那张CD还是给我留下了极深的印象，很多曲子都特别棒！看样子以后的《游戏·人》打算送《斩红郎无双剑》原声？太好了！我有土星版的游戏，好几首音轨真是太棒了！《心之镜》、《自然的息吹》、《最后之刃》(名字没记错吧？)……可惜土星CD很多曲子都只有一半……这次如果真的能拿到完整版，真是太令人激动了！

✉呵呵，上次我只是在“小编与上帝”中提了一句，没想到引来这么多人的“觊觎”。所以这期的CD就是《斩红郎无双剑》了，希望大家喜欢！

江苏徐州杨昌莹：近日去了ESPORTS网站，在论坛上又看到上个世纪就已经开始的PC GAMER与TV GAMER之间的嘴仗，双方的发言都不怎么中听。我看了之后，在气愤之余还有些痛心。虽然我属于TV这一派，但PC游戏多少也玩一下。作为一个游戏迷，不管是什么平台的游戏，只要是出彩的、优秀的、值得一玩的，我都会毫不犹豫地支持。既然大家同是游戏迷，又何必非要争个你死我活呢？PC上有《星际争霸》、《魔兽争霸》，TV上有《火焰之纹章》、《最终幻想》；PC上有《反恐精英》、《DOOM》，TV上有《光环》、《潜龙谍影》，这些全都是游戏迷的财富，为何大家要拿它们来作为攻击对方的武器呢？唉，“本是同根生，相煎何太急”。

✉你的话很有道理，可惜并不是每个人都有你这样的觉悟。我同意你的观点，好游戏都是人类的文化遗产，况且现在PC GAME和TV GAME的界线已经越来越模糊了，君不见连比尔·盖茨样都弄出了一个叫Xbox的电视游戏机？PC GAME移植成TV GAME已不是什么稀奇事，而TV GAME移植到PC上也屡见不鲜，像《最终幻想》、《潜龙谍影》、《生化危机》、《幻想水浒传》都已经推出了PC版。以后TV GAME和PC GAME之间的交流会越来越多，此乃业界大势也。

闪电：前几期“游戏小说”的作者栾东，他的文章……他的行文很淡，还有那让人堵得慌的选材。悲剧是将有价值的毁灭展示给人看，但是好的悲剧应该让人警醒，更添坚毅的力量，可栾兄的文章呢？让人心里堵得慌。

✉关于栾东文章的问题，我们已经问过他本人了。在这期他写的游人小说里，你就能找到答案。

广东湛江死鱼：我觉得关于街机的内容少了点儿，其实街机游戏在中国有很多FANS的。想当年我学前班时，每天放学以后就往街机厅飞奔，以求占到一个好位置看其他高手打机，直看得口水直流，差点让街机短了路。而高手也会有GAME OVER的时候，而此时我就会挺身而出——不是投币，是抢着去按那些键，为的是让接关的倒数时间跑得快一些。当时对于没钱的我来说，这是惟一能让机器有反应的操作了。现在把十几个币拿在手上的感觉已经变了，少了那份激动。建议开个介绍街机有关内容的专栏。

✉由于《游戏·人》并不是按机种来分类的，所以开个街机专栏是不太现实的。其实《游戏·人》关于街机的内容已经不少了，像前两辑的“《灵魂能力》系列”故事介绍，上一辑的3D FTG发展史，这些都是和街机有关的内容，只不过没有把它们独立出来而已。

进入2003年后，家用主机上的中文游戏越来越多了，而且中文游戏的素质和影响也要远远大过前几年，连《樱大战》、《宿命传说2》这样的大作也都推出了中文版，实在是中国玩家之福啊！中文游戏主要集中在PS2上，由于PS2在大陆没有正式推出，因此这些中文版游戏都是针对台湾地区的。不用说，游戏自然都是繁体字版的。其实繁体字、简体字并不麻烦，关键是译名比较麻烦。“最终幻想”成了“太空战士”，“生化危机”成了“恶灵古堡”，不知道的人还真不知道这是什么游戏。台湾地区的译名多半采用意译，往往能够非常准确地表达出游戏的精髓。但由于很多游戏都不止一代，意译得来的译名可能很适合初代，但到了后几代时就并不合适了，“恶灵古堡”就是一个非常典型的例子。下面是一个游戏译名对照表，现在比较知名的游戏都列在其中，大家不妨参考参考。

ARC THE LAD	妖精战士	亚克传承
ARMORED CORE	装甲核心	机战佣兵
BIOHAZARD	生化危机	恶灵古堡
BLOODY ROAR	血腥咆哮	兽人格斗
BOMBER MAN	炸弹人	轰炸超人
DEVIL MAY CRY	鬼泣	恶魔猎人
FINAL FANTASY	最终幻想	太空战士
FIRE EMBLEM	火焰之纹章	圣火降魔录
GRANDIA	格兰蒂亚	冒险奇谭
GRAN TURISMO	GT赛车	跑车浪漫旅
GROWLANSER	梦幻骑士	光明骑士
GRAND THEFT AUTO	横行霸道	侠盗猎车手
GUILTY GEAR	罪恶装备	圣骑士之战
KIRBY	星之卡比	卡比之星
METAL GEAR	合金装备	特攻神谍
PANZER DRAGOON	铁甲飞龙	飞龙骑士
POKEMON	口袋妖怪	口袋怪兽
ROMANTIC SAGA	浪漫沙加	复活邪神
SAKURA TAISEN	樱大战	樱花大战
SILENT HILL	寂静岭	沉默之丘
SONIC	索尼克	音速小子
SOUL EDGE	魂之利刃	刀魂
SOUL CALIBUR	灵魂能力	剑魂
STAR OCEAN	星之海洋	银河游侠
TALES OF PHANTASIA	幻想传说	时空幻境
TALES OF DESTINY	宿命传说	命运传奇
ときめきメモリアル	心跳回忆	纯爱手札
WILDARMS	荒野兵器	狂野历险

XENOGEARS	异度装甲	异域神兵
TALES OF SYMPHONIA	仙乐传说	时空幻境交响曲
VENUS&BRAVES	维纳斯与布雷斯	神魔预言录
MAXIMO	马克西莫	王子复仇记
SPLINTER SELL	分裂细胞	纵横谍海
ARGUS	阿耳戈斯战士	阿格斯战士
CODE:VERONICA	代号：维罗妮卡	圣女密码
ICO	ICO	迷雾古城
CLOCK TOWER	钟楼	时计塔
DEAD OR ALIVE	死或生	生死格斗
STREET FIGHTER	街头霸王	快打旋风
RIDGE RACER	山脊赛车	实感赛车
DUAL HEARTS	双心	梦境历险
LEGAIA	雷盖亚传说	异世界传说
METAL SLUG	合金弹头	越南大战
VIEWTIFUL JOE	红侠乔伊	变身超人
PARASITE EVE	寄生前夜	异魔
俺の屍を越えてゆけ	越过俺的尸体	降鬼一族
ALUNDRA	阿兰多拉	梦之冒险
ACECOMBAT	皇牌空战	空战奇兵
NIGHTS	梦精灵	飞天幽梦
POLICEAUTS	宇宙骑警	警察故事
FIGHTING VIPERS	格斗之蛇	毒蛇快打
GUNGRIFFON	武装鹫狮	杀戮雄狮
风来のシレン	风来之西林	风尘英雄
D&D	龙与地下城	地狱神龙
SUMMON NIGHT	召唤之夜	召唤夜想曲
.hack	.hack	创世纪传说

游戏人档案



上次为大家介绍了一位日本的游戏人：前日本《灵魂能力Ⅱ》第一高手京桥刹那。这次要为大家介绍的是一位美女，她的名字叫做弗朗西斯卡·达妮（Francesca Dani），网名夏蓉。弗朗西斯卡是意大利人，但她的父亲是法国人，母亲则是德国人。她诞生于1979年3月7日，今年24岁，是一位出色的模特。

之所以要向大家介绍达妮，当然并不是因为她长得漂亮，而是因为她是一位COSPLAYER。她最喜欢COS的游戏角色就是我们非常熟悉的格斗女王春丽了，怎么样，是不是很惊奇啊？其实早在第71期《游戏机实用技术》杂志的“小编寄语”里，纱迦就已经向大家介绍过她COS的《灵魂能力Ⅱ》的卡桑德拉了，后来等到国内《灵魂能力Ⅱ》流行起来后，弗朗西斯卡的玉照才开始在各大论坛上流行。

好了，废话就不多说了，请大家看图！



▲《灵魂能力Ⅱ》之卡桑德拉

▼永远的格斗女王——春丽





▲空条徐伦在欧洲的人气不低



▲《魔卡少女樱》中的木之本樱



▲SAILOR VENUS：爱野美奈子

▲来自《恶魔战士》里的菲莉茜娅

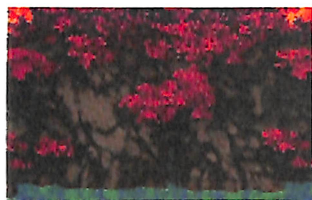
文：砂逸

《游戏·人》第四辑音乐CD介绍

侍魂III 斩红郎无双剑

自然の息吹 娜可露露场地BGM

SNK新世界乐曲杂技团的最高杰作！2D FTG史上的最强BGM！落花、流水、少女……相信每个玩过《侍魂III 斩红郎无双剑》的玩家都会永远记得这个场景，也会永远记得这首《自然の息吹》。







精进の泷 加尔福特场地BGM

从一代到四代，《侍魂》的BGM一直在变，惟有这首《精进の泷》被完整地保留了下来。和其他乐曲比起来，这首BGM的风格有着很明显的区别，很好地体现了美国忍者加尔福特的特殊身分。





曲目一览

01.剑の魂（タイトル）
02.十二支（选择画面）
03.いざ寻常に
04.男酒（霸王丸）
05.胜负あり
06.川（桔右京）
07.精进の泷（ガルフォード）
08.自然の息吹（ナコルル）
09.胜战（胜利者デモ）
10.无双剑（中间デモ）
11.黑い奴（黑子デモ）
12.无斗剧（黑子）
13.鬼呗（牙神幻十郎）
14.宴舞（千两狂死郎）
15.狱（服部半藏）
16.三途の叹き（首斩り破沙罗）
17.寺（花讽院骸罗）
18.风，薰る（绯雨闲丸）
19.心の镜（リムルル）
20.狂恋（天草四郎时贞）
21.强者现る（ボス前デモ）
22.いざ寻常に“贰”（斩红郎いざ寻常に）
23.最后の刃（壬无月斩红郎一）
24.大佛殿崩れる
25.无幻（壬无月斩红郎二）
26.雨太鼓（エンディング）
27.祭り流れる（スタッフロール）
28.再演の所望（コンティニュー）



风，薰る 绯雨闲丸场地BGM

清晨时分，青葱的竹林，从竹叶缝隙中透过来的缕缕阳光，再加上悠扬的笛声，我们甚至可以感觉到昨晚这里刚下过一阵细雨。作曲者仅用一支笛子就表达出了如此的意境，令人钦佩。

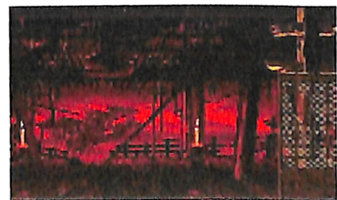






三途の叹き 首斩破沙罗场地BGM

从阴间复活的首斩破沙罗拥有与众不同的怪异招式，其场地的BGM也很有特点。首先是一段平缓的旋律，接下来曲调突然一变，进而达到高潮，很有“银瓶乍破水浆进，铁骑突出刀枪鸣”的意境。



永远的刀剑传说

不灭的武士之魂

9月

日	一	二	三	四	五	六	日	一	二	三	四	五	六
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30											



ISBN 7-88616-079-7



游戏机实用技术杂志社 制作
甘肃省音像出版社 出版